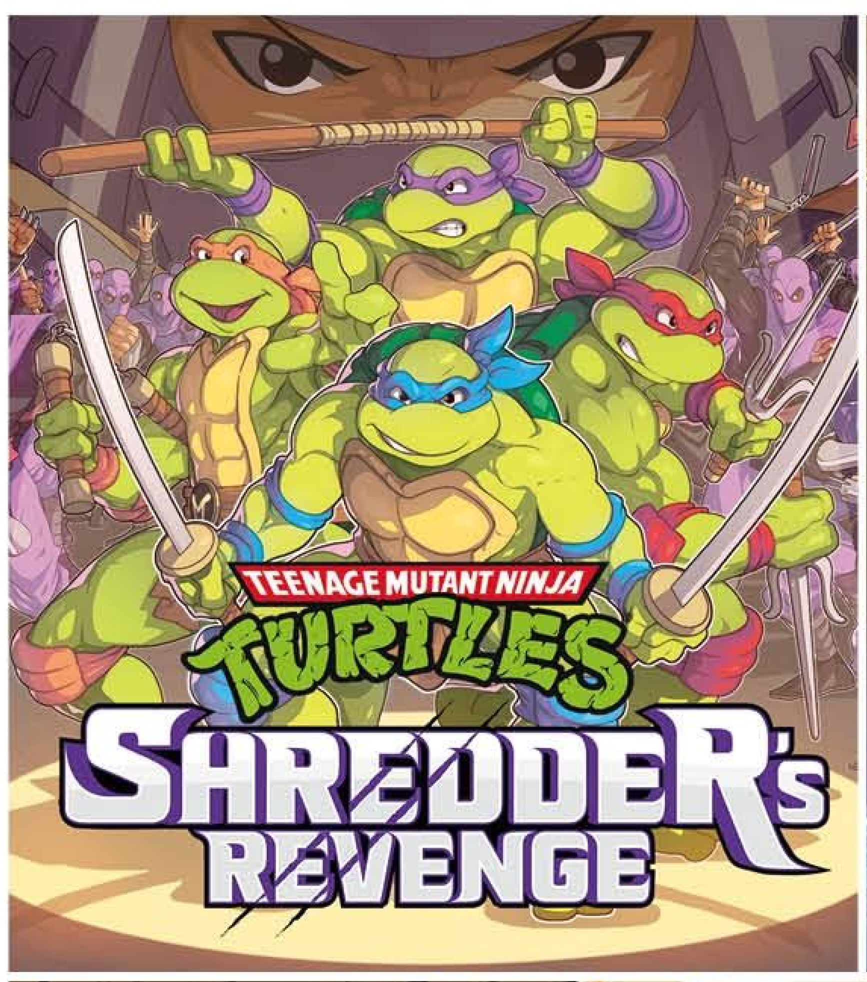
GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

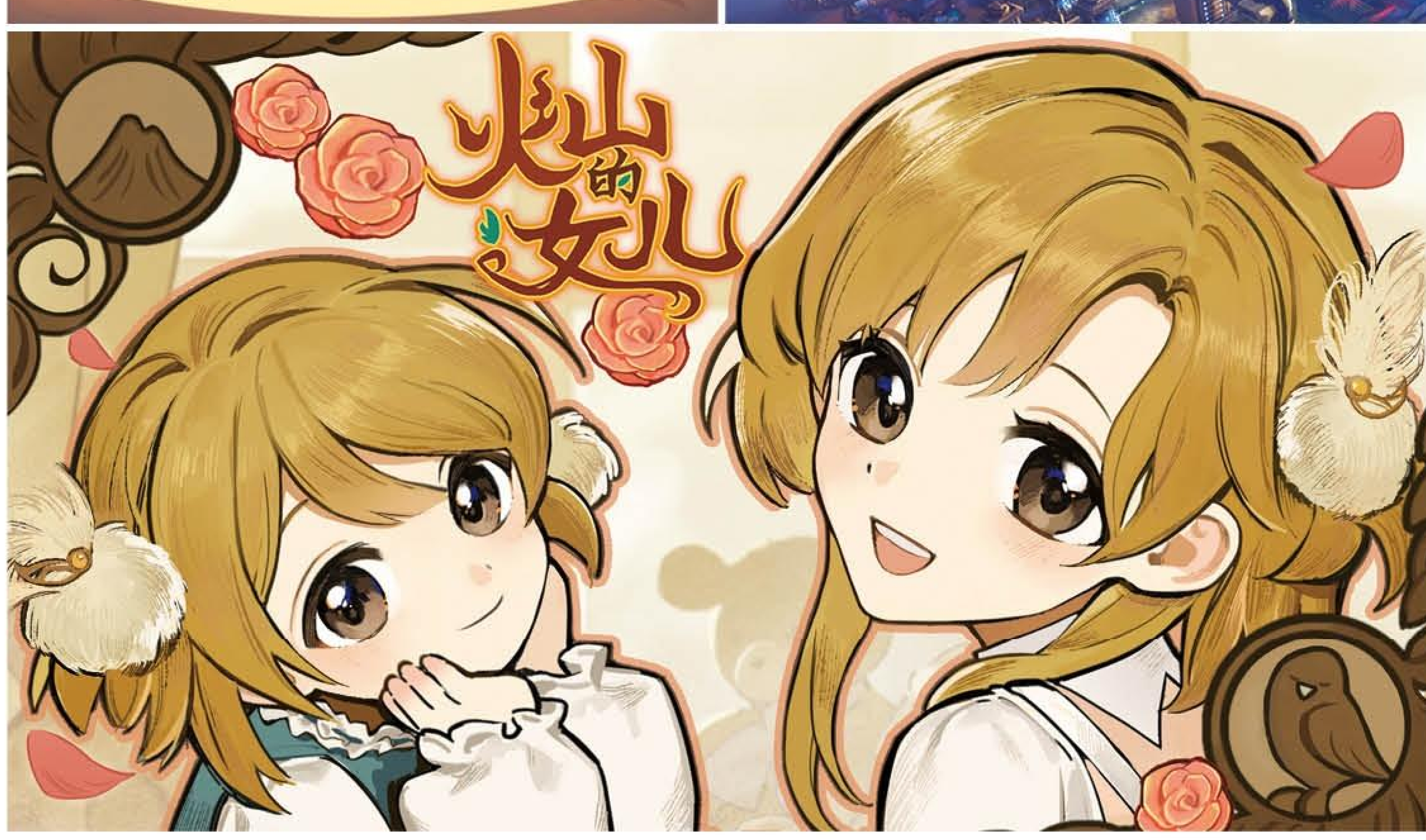
2023.8
Vol.
81
UCG

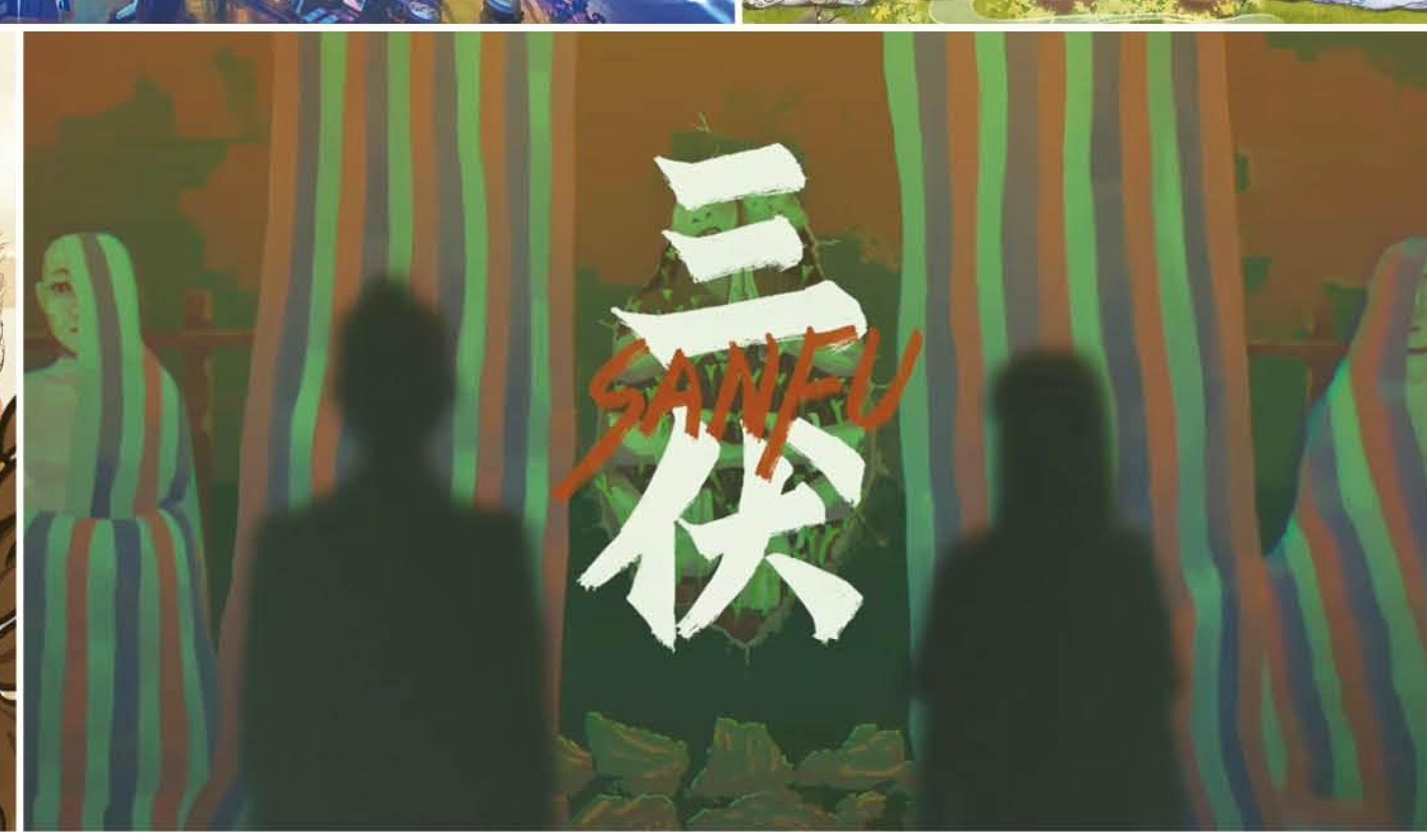
GAMER Culture · Entertainment · Game | 游戏·人 第八十一辑











Gamera Games专访
爆款独立发行商是怎么炼成的

二〇二三年八月







GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
游戏人
2023.8
Vol. 81
UCG

摘下口罩后

在过去半个多月的时间里，我几乎没了戴口罩的习惯。在疫情结束的早些时候，不论是在上影节，还是看乐队演出，抑或去港澳看电影或出差，我还多少会习惯性地在地铁等人流密度大的封闭场所戴口罩。可能因为夏日酷热，也可能因为没有外界的约束——就这样，在过去 3 年多里日夜相伴的口罩，从脸上，转移到手臂上，再到现在全都安静待在包装盒里。倒也没有“全都回来了”的感叹，无需感受耳朵的勒痕和呼吸不顺已经足以令人感激。

疫情结束后，各种线下活动再开，“报复性消费”的现象不难预料，但实际情况也确实超出想象：不仅各种二次元展会人流量屡创新高，甚至连疫情前不难买票的独立乐队的演出也可能变得一票难求，让人产生了国内原来有这么多人听 Prog 的错觉。

可惜，疫情开放也没能改变 E3 一再被取消的命运，从 2019 年的 66100 名到场玩家，到现在的举步维艰，不免令人叹息——主要是，还没去过，而且今年本来轮到我了。

距离上一辑《游戏 · 人》发行已过去了将近一年，第 81 辑在各种意义上算是全新的一步。如何让内容更精彩将是日后进一步研究的方向，我们还有很长的路要走，也希望《游戏 · 人》的新老朋友们能多提意见。

普罗瑟 aka. J
2023. 08. 12

Vol.81 解析

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活 Culture • Entertainment • Game

游戏人 DVD VIDEO

CONTENTS
光盘导视





P4

Gamera Games 专访：爆款独立发行商是怎么炼成的

主题企划

Gamera Games 专访：爆款独立发行商是怎么炼成的 4

大浪淘沙始见金——Gamera Games 佳作回顾 14

业界风云

游戏人物

可能是韩式“色色”最有名的插画师——金亨泰 26

周游列闻

2023 年上半年游戏业界回顾 35

传世之书

FPS 吸金之王——《COD》的发展之路 45

游戏风采

游戏评台 59

游戏议会

与半只脚踏入开发的发行商促膝长谈——Flyhigh Works 与黄政凯的游戏观 74



P26

可能是韩式“色色”最有名的插画师——金亨泰

文化漫谈

斑斓之书

纸与笔的幻想碰撞，剑与魔法的旖丽之歌 89

——漫谈 TRPG 与电子游戏发展

《三伏》天，宜细味，品游戏 103

从民族独立到神棍玄学 113

——为什么说民俗重塑了西方社会

影漫世界

映画馆

流转于虚构与现实 129

——日本《霸王别姬》30 周年纪念上映观影纪行

游乐园

《游戏・人》第 81 辑音乐分享 138

影像评台 149

秘密花园

生化危机 4 重制版 82

最终幻想 X VI 124



P129

流转于虚构与现实

——日本《霸王别姬》30 周年纪念上映观影纪行


该买啦
5
Gamera Games

Gamera Games 专访

爆款独立发行商是怎么炼成的

经过近几年优秀的国产独立游戏的洗礼，相信“Gamera Games”这个名称或多或少已经在玩家们的脑海里留下了印象：《了不起的修仙模拟器》《港诡实录》《戴森球计划》《烟火》《山海旅人》……以及 2023 年开年至今备受欢迎的国产独立游戏代表作《火山的女儿》与《三伏》——前者发售至今的累计销量已突破 60 万，后者正式版上线后首周销量过 20 万。在这等赫赫战果的成绩单面前，冠以“国产独立爆款发行商”的名号或许也并不过分。

继《游戏机实用技术》508 期专栏“中国力量”以来，我们有幸再次采访了 Gamera Games（下文简称 Gamera）的联合创始人兼 CEO 叶千落、发行总监兼《三伏》项目负责人许多多，以及《火山的女儿》项目负责人 Mien。通过他们的话语，管中窥豹，探寻这家独立游戏发行“新贵”的成功心得。

文：J　美编：Juxi

发行商的名片，玩家的心

“其实找开发者的方式大同小异。”

在问到如今在业内小有名气的 Gamera 在寻找优质独立开发团队方面有什么窍门时，叶千落直言在这方面，他们也没有什么“独门绝技”。

“除了微博搜索外，游戏展会与业内相关活动让我有机会接触到游戏制作人与他们所研发的产品。我们也是通过这种常见的手段，来跟开发者搭上线。”

在过往的许多采访中，叶千落多次提到，自己在早期曾通过微博搜索“制作组”“开发组”等关键词的方式，来寻找游戏开发者。几年下来，其手段更为高效、专业、多样，但也没有什么超脱常理之处。

在 2019 年，Gamera 通过发行《了不起的修仙模拟器》在海外玩家社群中引发的“修仙热”，令其收获了品牌声誉；而 2019~2020 年的《纸人》与《港诡实录》“二连发”让 Gamera 收获了“阴间游戏发行商”的爱称；在紧接着的 2021 年，他们发行了商业成绩与玩家口碑双丰收的国产独立佳作——《戴森球计划》与《烟火》——让国产游戏爱好者们记住了“Gamera Games”这个名字。

▲“Gamera”一词是“Gamer”（玩家）与“Chimera”（奇美拉），公司的吉祥物也是一只融合了“鸡（翅）”“蛇（Snake）”“叶（子）”三位创始人昵称要素的混合兽。而且，公司还有个中文名——该买啦。



▲ Gamera Games 联合创始人兼 CEO 叶千落的名片形象

也正是因为这份一步一个脚印的耀眼“成绩单”，Gamera 开始被称为“爆款独立游戏发行商”。对于这个外号，叶千落显得非常谨慎。

“这不能瞎说（笑），很多爆款游戏也不是我们公司发行的，也有很多优秀的独立游戏发行商在做着这些事情。

“在这个过程中，一些游戏卖得不错，取得了良好的业内反响，受到玩家的喜爱。对于我们自身而言，只是做好了自己该做的事情，并不会刻意思考这件事情。

“如果大家去看我们公司的发行列表的话，会发现有很多产品的销量并不尽如人意。”

叶千落强调，Gamera 也并非单纯以销量论英雄——正如他此前在与 UCG 的采访中提到的，成立 Gamera 的最重要的想法，是为了帮助独立游戏。

“对于一些游戏开发者来说，他们本质上追求的并不单纯是说一个高销量的东西，而是一种独立游戏的精神——想要创造新的玩法，或者想要表达自己的内容——这也是很重要的。”

即便他们面对“爆款独立游戏发行商”的赞誉时显得小心慎重，但在过去数年的年度国产独立游戏评选中，他们发行的作品总是有力竞争者，这是不可否认的事实。

于是，我们再次问出 2 年前问过的问题“发行游戏是否有什么标准或窍门？”，并得到了与 2 年前“好玩作为标准，有趣立为目标”类似的答复。

许多多透露，在选择游戏时，Gamera 并没有采用一套统一的方法论，更多的是看个人口味与偏好，这一点 Gamera 内部是比较自由的——公司自创立起就秉承着每个人都可以去签游戏的信念。重要的是，签回来的游戏至少在内部有一个人对其非常感兴趣且了解。

比如一个人接触到了一个游戏，公司其他人看了都觉得很好，那个产品自然而然可以签；如果这款产品只有一两个人觉得非常好，但他们有足够的理由可以说服我们，非常喜欢，那我们也可以让他们去签。



▲ Gamera Games 发行总监兼《三伏》项目负责人许多多

“除了不帮做游戏，其他事都会帮”

有一定履历的玩家对“发行商”一词定不陌生，但要他们指出发行具体要做什么的时候，多数玩家或许会犯嘀咕：跟开发者对接？跟进项目的开发近况？帮助项目制定一系列发行方案？整合公司资源，推进项目正式上线？上线后进行对开发者、用户、渠道、媒体等的维护工作……“这些都是发行商项目负责人的工作，”许多多坦言，“做得蛮杂的。”

叶千落说：“我们一直对外都是这么说，除了不帮开发者做游戏外，其他的事情都是会给他们提供协助。”

一般而言，Gamera 的工作模式是在市面上找已经有 DEMO 的游戏，并与其开发组交涉。

基于开发者自身希望游戏得以发行的愿景，且需要发行商协助的情况下，Gamera 以独立游戏发行商的身份与之交谈。因此，并不太存在 Gamera 发起项目，给制作组提出条条框框的情况。

“除非游戏内存在我们认为会带来负面影响的地方，那我们就会跟开发者沟通，否则我们不会过多干涉他们的开发工作。”

不过即便 Gamera 承诺了足够的创作自由，在叶千落看来，独立游戏开发者会遇到的问题可远不止于此。

“没钱可能是一个比较常见的问题，”他半开玩笑地说到：“对整个市场的一些资源体系的不了解是一种问题，比如他们可能需要一些外包，那么在寻找的过程中可能会遇到不少困难；另一方面是跟业内的交流，我们接触的大部分独立游戏开发者，他们都是以很少的人在开发游戏，是需要通过沟通与交流来促进自己与游戏的成长的。

“在整个过程中，我们会提供更多来自市场层面的研发建议，并且不断跟开发者探讨游戏之外的内容，比如周边、活动，甚至是他们的个人生活，我们都是乐意去协助的。”

叶千落还补充到，为了更好地给开发者们提供协助，Gamera 在镇江成立了 QA 公司，来给游戏提供 QA 测试服务，从而帮开发者找出 BUG。

“虽然像叶子（叶千落）这样的上层仍会对此进行把控，但 Gamera 会把极大的自由给到每个小伙伴。”

在叶千落看来，这种模式是建立在发行人员对这一品类的认知上。当他们以某一类型的受众角度，基于对其热爱来思考这件事情时，会得出更为准确的结论。

“换句话说，如果我不喜欢（这个品类），那我对其了解就可能是有问题的；这样的话，爱好者的视角其实让我更清楚地知道该类型的目标用户是怎样的。”

“在我的名片上，我是任天堂的社长，在我的脑海里，我是一个游戏开发者，而在我内心深处，我是一名玩家。”岩田聪社长的名言，某种程度上完美概述了 Gamera 选品策略的逻辑。

在被问到开发者身上的哪些特质最吸引他们的目光时，叶千落给出了一个与其选品逻辑“互相照应”的答复。

“我喜欢开发者对自己游戏表现出的自信心，或对自己作品的一种喜爱，这是非常重要的，”他说：“在跟独立游戏开发者沟通时，你能从他的情绪、语调、表情判断他对这件事情的喜爱程度。

“用我以前跟很多朋友说过一句话，当你跟开发者聊天时，你会发现他整个人是带着一种光芒来去跟你介绍他的游戏，这是一种非常好的状态。”



▲ Gamera Games 代理发行的第一款游戏《裂色的奇迹》

《火山的女儿》：
一种非典型黑马独游的诞生

Mien 第一次看到《火山的女儿》这个项目是在 2020 年的 WePlay 上，那时的她入职 Gamera 不久，便被这部入围了学生组奖项的作品所吸引。用 Mien 的原话来说，“它已经有很多在我眼里很闪闪发光的东西了。”

“那时我对这款游戏的评价已经非常高。游戏本身的受众毫无疑问是一般向，但其中包含的女性向特征，在我看来是很适合商业化铺排；加之我自己对作品的喜爱，我想会有不少公司会和我们这样的独立发行公司竞争。”她还发现两位创作者守摊时在阅读《全职猎人》的单行本，遇到同好的喜悦让她在试玩了游戏后，便第一时间与创作者交流，由此开始了与她们的联系。在经过了三、四个月的耐心交流与等待后，双方达成了合作协议。

刚加入 Gamera 不久的 Mien 在当时正处于一个学习的阶段，而那时《火山的女儿》相对于现在也更像是处于草稿的状态。

“WePlay 的版本主控视角 90% 是爸爸，在那时候大概只做了 6 个回合左右的试玩。



▲《火山的女儿》项目负责人 Mien 的名片形象

“正式版的背景是那种偏暖黄色，暖洋洋的，很温馨；但 2020 年 WePlay 那版的色调其实比最后的正式版要阴暗一些，比如那时候爸爸为了赚钱需要每天出入黑街，身体不好还要打很多份工。听她们说再早还有我没玩过的版本，比如有一个尝试的版本是卡牌养女儿。她们真的做了很多尝试。”

游戏的玩法倒是保持了下来，就是偏数值养成——无论是生活中的各种打工也好，上学也好，这些都跟现在一样的，只是切入点与着重点是不太一样的。

在当时版本完成后，Mien 认为只要往这个版本做下去，她就挺满意的，然而两位开发者并不满足，并开始了新一轮的迭代。在花了起码半年左右的时间，经过了两三次迭代，最终她们才选定了现在的玩法和数值成长这么一个系统，然后再慢慢地往里面加内容。

“这两位开发者能力很强，她们是高中同学，很早就达成了共识，想做一款养女儿的游戏。这个想法应该酝酿了蛮长时间，做游戏则是把这些长时间积累的想法落实的过程。

“她们又是那种执行力非常高的开发团队，之后展现出的迭代能力让我感到惊讶。因为 WePlay 的版本对我来说已经是一个挺不错、挺好玩的版本。再经过几次迭代，到现在这个版本的后期，我已经没办法给她们提供太多意见，因为已经完全超出我的想象了。”

聊起《火山的女儿》为什么会取得成功，Mien 认为主要有两个原因：最明显的，是作品的美术风格——除了传统意义上的好看，《火山的女儿》兼具明快与温和的独特氛围，在近年的同类游戏中是比较少见的；再者，虽然这个品类被很多人认为是小众，但隐藏的绝对用户人数并不少。而且这种偏日式王道向架空题材的养成类游戏已经过了很多年的空窗期了——这一情况与《戴森球计划》颇为相似。

“在 20 世纪 90 年代 Gainax 撒手不干后，就基本上看不到这类游戏了。虽然你可以在一些类似橙光这样的平台上面玩到那种视觉小说强化版的养成游戏，但跟这类游戏还是有一些很大的差别，而这些差别造就了《火山的女儿》现在的销量成绩。”Mien 说到。

《火山的女儿》作为养蛋人工作室的“处子秀”，其取得的商业与口碑的双重成功是令人欣喜的。但以媒体的观察视角来看，有时独立游戏起点太高也可能存在“伤仲永”的情况——突如其来的财富与大起大落的心态变化或许会影响初

创团队后续作品的开发动机，甚至激起内部矛盾。于是，我们便问起已经发行了数款热门独立游戏的 Gamera 是否遇到过类似的情况。

Mien 给出了非常直接的答复——在 Gamera 近期发行的几款大卖游戏里，目前没有这种现象。

“我们的游戏基本都能比较顺利地发售，那肯定是没有碰到非常严重的团队冲突，而其他团队的情况我们也不清楚。

“从我的角度来看，当一款独立游戏取得优秀的商业成绩时，便足以抵消此前团队内部的许多问题，”Mien 说：“像这种独立游戏初创团队，他们在开发过程中遇到瓶颈时其实更容易面对各种冲突与矛盾。

“很多独立创作者在开发过程中会面对没有固定收入的压力；而因为保密的需要，开发过程经常是比较孤独的；再者，在多人创作的情况下，因为沟通方法和理念的不同发生冲突也是很正常的。”

Mien 认为，天时地利人和多种因素才让几个人凑到一起，成为一个独立游戏团队，这本身就是一种非同寻常的缘份。这样的团队在很多时候都可以靠自己跨过冲突的难关，但年轻人难免说话会冲动，这时候类似发行商这样的外部合作伙伴就可以产生一些制约和帮助作用。

“来自外界合作的权利义务关系能成为冲动状态下的刹车踏板。当创作者之间需要外部协调时，我会在那里尽自己所能去帮助他们。但应该说，到目前没有遇到过太大的问题。”

理想情况当然是大家在合伙做事之初便明确分工与责任，预想可能面对的问题，但这对于初生牛犊的初创团队而言又是十分困难的。

“很多时候这是一个成长的过程。独立游戏开发本身也是‘打怪升级’，只要尝试去做就一定会遇到问题，有没有解决问题的勇气、耐力和决心才是关键。”



▶作品优秀的美术立绘令人过目难忘。

发行商眼中的Steam差评



▲《三伏》

在聊完了《火山的女儿》后，我们把话题转向了Gamera的另一款年度独立热门作品：《三伏》。相比起前者97%的Steam好评率，后者82%的好评率显得略低于预期。

事实上，《三伏》上线后，游戏的剧情发展与结局确实在玩家社群激起了争议，并且收到了一部分玩家的负面评价。

这些年来，不少作品因其剧情发展从而在玩家群体间掀起了激烈的讨论，甚至出现了党同伐异的“粉黑大战”，这种事情也已经是见怪不怪了。作为经手过大量剧情向游戏的发行商，Gamera对此采取了“尊重作者性，尊重用户观点”的中庸之道。

“在游戏开发上，Gamera不会进行过大的干涉，”许多多再次强调，“但我们会从玩家角度，从发行角度，预判可能会面对的问题。包括现在对结局的争议，或者说剧情上的不理解，其实一部分内容在早期我们是给到反馈与建议的。

“中间开发者也改了很多版本，我们自己玩下来是能够明显看出很多逻辑上的进步；而在某些点上开发者也有自己的坚持（具体哪些点不太方便透露），也说服了我们，只不过可能是埋得比较深，或者说玩家没对上作者脑电波——当然，不是说玩家不好，这情况是肯定会存在的。

叶千落则提起了早期发行的《了不起的修仙模拟器》——起初游戏的好评率处于一个更差的状态，但此后通过回应核心受众的需求，将注意力集中在游戏更新上，并最终扭转局面，令《了不起的修仙模拟器》成为Gamera早期发行过的最为爆款的作品。

“不要刻意去抑制玩家们的声音，无论是作为我们也好，研发者也好，应该认知到玩家所要表达的东西，这是非常重要的。”





▲截至本文截稿，《三伏》与《火山的女儿》在Steam上的好评率。

在叶千落看来，发行商也不能因为可能有争论的内容而去要求开发者做修改，他们也需要尊重开发者对于游戏的表达。

许多多坦言，如果一款产品有着强烈的个人色彩的话，那么在其问世前，是很难判断玩家的接受程度——而强烈的个人色彩也是独立游戏精神的体现。

作为一名发行，他们只能预判玩家能接受这样剧情设定的比例在多少范围内，而只要能让玩家们在合理的范围内讨论，那么让作者坚持是没有问题的。

“除了涉及原则性的问题外，即便是剧情向游戏，我们同样赋予开发者们极大的自由。我们会给作品测试，组织玩家测试，给他提出多方的意见与反馈。但哪些是需要听取意见修改的，哪些是要坚持的，我们交由开发者自己决定。”

“一款产品做出来，卖给玩家，它一定是个商品，”许多多说：“玩家喜不喜欢作品的结局或剧情安排，他作为消费者是有理由对这个东西进行评价。在这点上我觉得是一个很正常的现象。”

她认为开发者或者发行商要从中思考，为什么玩家不喜欢，并结合当下的环境、形势或大家平时接触的东西来判断。比如，在上一个主机世代初期，强调画面表现力的开放世界大作横行；而在近年来，玩家们逐渐再次注重游戏的乐趣与可玩性，前者逐渐遇冷。这说明了在某个阶段，市场就是可能喜欢某一类型的剧情、题材、走向。

“这是不可避免的，当下阶段玩家会不太喜欢什么，或者说对哪方面有极大的兴趣，这需要开发者在未来创作中思考；对于发行商来说，在未来产品的选择上也会有相应的思考。”

《三伏》之后，关于月光蟑螂的决定

在《三伏》发售后不久，月光蟑螂拒绝了所有媒体的采访请求，并表示自己将花上一段时间，静心沉淀学习，再投入到下一部作品的创作中。作为月光蟑螂近几年来的合作伙伴，也是《三伏》项目负责人，许多多十分理解前者的决定。

“我觉得（这个决定）很好啊。我感觉他在决定做《三伏》的时候，有点赶了。

“在发完《烟火》之后，他紧接着就立项《三伏》。那个时候他也处于一个非常有想法的阶段。而《烟火》的成功与玩家的认可给予了他很大的信心，所以他就快速地成立一个新项目，把自己在《烟火》上没实现的想法，通过新作带给玩家。

“他创作《烟火》花了将近一年半的时间，然后之前是《黑森町奇谭》，几乎等于在一个连续创作的状态。

“作为发行，我一方面是挺开心的，毕竟还是希望能源源不断的有像这样的产品出来；但与此同时，作为一个和他对接了这么长一段时间的人和朋友来说，我觉得他当时有点太快。因为一般来说，你做完一个产品以后，无论是一个人的精力，还是激情，抑或想法，他是需要一个休整期的。

“《三伏》现在也有一些争议，而我们觉得有些玩家说的是有道理的。跟小强的对接过程中，其实他自己在创作的后期，很多东西已经很难去改变了。因为剧情向游戏它不像主打玩法的作品，它的整体框架一旦敲定之后，只能通过修修补补尽可能地弥补一些遗憾。所以他现在去进行一个长期的休整——也有可能是短期——去补充一些新的知识也好，一些人生的阅历也好，出去旅游，我觉得这个状态挺好的，是需要休息的。”

来自月光蟑螂的寄语



感谢老朋友 UCG 长久以来对工作室的关注和支持。

今年是工作室开发游戏的第五年，也是我入行第五年。这五年看到不少独立游戏开发者的才华和热情，亦感受到 UCG 小伙伴对游戏的喜爱和坚持。

下一个五年工作室将继续在独立游戏的道路上探索，也期待有越来越多国产佳作能通过 UCG 将游戏理念和热爱传递给玩家。

祝 UCG 越做越好！
月光蟑螂

周边计划的开展，独立游戏 IP 化

在《三伏》前期宣发过程中，三眼神兔的玩偶令人记忆犹新，许多多透露，这其实也是机缘巧合。

一般来说，剧情向游戏在宣发时是不宜透露剧情内容与未登场角色，但在发完《三伏》DEMO 后，她们发现玩家对三眼神兔形象的记忆点是非常深的，自己玩下来也感同身受，就觉得它挺适合做周边。

于是她们便抓住这个契机，从三眼神兔入手做了很多内容，包括出展时带去的一个大型三眼神兔玩偶。

在广州的核聚变，玩过游戏的人自然而然就知道了，便会过来合影交流；没玩过游戏的玩家也会觉得这个东西很不一样，从而吸引他的注意力。



▲ 2023 年核聚变的《三伏》展台

值得一提的是，三眼神兔的莲花座是出自月光蟑螂在微博上随手发的一张草稿图，Gamera 觉得很有意思——因为《三伏》里有佛的概念，然后又是一个兔子，将两者结合起来似乎非常有趣，于是就做出来了。

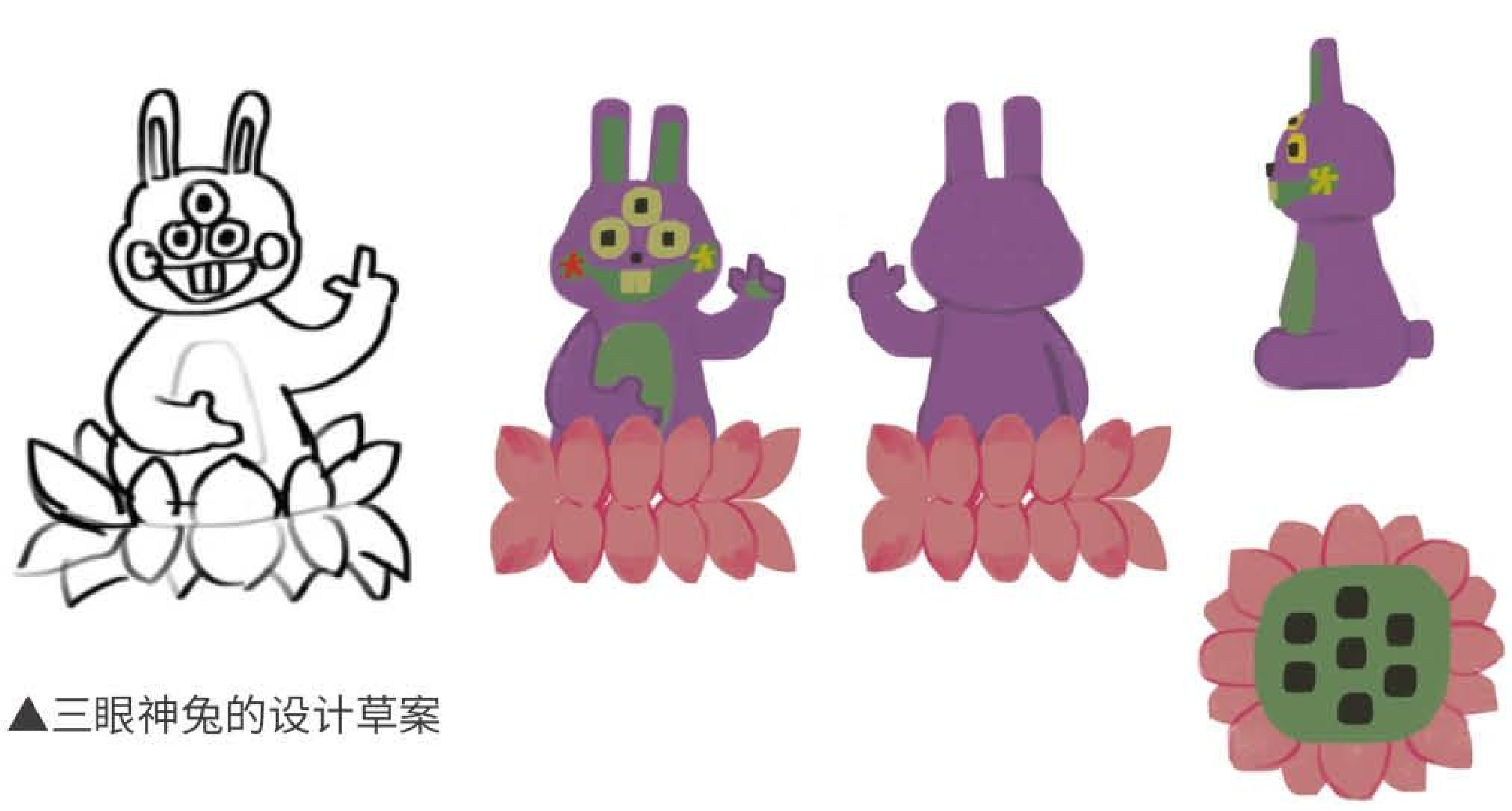
沿着《三伏》周边的话题，许多多提出了独立游戏 IP 化是个值得尝试的方向，毕竟周边也只是 IP 的一环。“《烟火》让我有了这样一个很深的思考。

“虽然在外界看来，我们谈下了影视化，谈下了密室，是一个不错的成绩。但我复盘这个事情时，会觉得自己并没有做得很好。我知道这个流程还能优化，它并不是一个很系统的 IP。

“我也向一些做 IP 的朋友，或者说其他行业做 IP 做得不错的业内人士讨教。我发现其实可以在更前期先把你的产品进行一个拆分，然后再进行一个整合，重新规划你这个 IP 到底怎么做：是先做广播剧，还是先做影视化，还是先做密室，甚至先做周边先做玩偶……这都是一个需要完善的系统规划，并不是今天想做影视，我就去聊。而如何对不同的作品进行拆分，这对于我们来说是一个蛮大的课题和挑战，也需要我们在未来去学习。”

对此，叶千落认为重要的是利用持续性的内容产出，让玩家通过不同维度去感受作品，让玩家们通过 IP 的其他媒介的内容重返游戏之中，而游戏本身也能更为广为人知。

“这是一个综合性问题，还得看个人，并不是所有人都想做这个事情。Gamera 是想到就做，但在此之前得跟开发者确认，尊重开发者的意愿。”



▲三眼神兔的设计草案



▲《烟火》在 2021 年宣布启动影视化。

出海难题与疫情后的展会定位

目前，Gamera 在全球范围内约有 30 人：在上海有 20 名成员，在日本分公司有 5 人，在江苏镇江分公司有 6 人——而在 2021 年年初，Gamera 是一个共计 12 人的团队。

为什么将海外分公司首选开在日本？叶千落表示，因为他和鸡翅最早都是在电玩巴士工作。作为偏硬核的主机游戏玩家，他们从小接触大量的日本电子游戏，尤其是任天堂的作品。因此之所以选择日本，一方面是因为他们对日本游戏领域更为了解，另一方面也是因为可以更容易地将其整合进整个体系中。

此外，虽然 Steam 在日本尚未成为主流平台，但在日本市场里有大量的独立游戏开发者，整体的游戏数量也是大幅上升。因此从这点出发，叶千落也非常乐于通过游戏展会或者线下机会等渠道，去认识、接触这些开发者。

Gamera 在初创时期，通过代理《砖块迷宫建造者》结识了一批日本独立开发者；在 2020 年，他们登上东京电玩展的舞台；在 2021 年，Gamera 已有 2 名成员在日本负责海外分部的工作。可以说，Gamera 一直在积极进行着海外市场的布局，但叶千落认为，这仍是一个任重而道远的课题。



▲ Gamera 在 2023 年便已出没于各大展会。

“出海最大的难题，是我们对当地市场的了解比较有限。疫情刚结束，大家还需要更多的时间和精力投入到海外市场这块领域里。

“你跟当地文化，当地玩家的理念，还有一些其他细节上的东西，都是存在差异的。这一点是中国游戏出海最需要耗费大量精力去做的时期。”

对于 Gamera 来说，他们选择于今年重新回到世界舞台上。一方面是签署了很多海外游戏带来中国，并通过这种方式认识海外研发与发行；另一方面是积极参加世界各地的游戏展会。

“在今年 7 月，我们参加了日本京都的 Bit-Summit 独立游戏展会；在 8 月我们将参加科隆游戏展；然后在 9 月参加东京电玩展。通过积极参与海外游戏展会，让我们与海外市场进行更为便利的交流。”

沿着 Gamera 未来的参展计划，我们聊起了疫情结束后，线上与线下展会将如何共存的话题，叶千落的观点也颇为直白。

“整体而言，线下有线下的好处，线上有线上的好处，两者之间并没有冲突。我认为很多展会都应该有线上和线下，让受地域限制的玩家能够更好地参与到展会中。”

“线下把发行商、开发者、媒体，以及其他业内同行聚在一起，让他们面对面交流，这是线下存在的价值；线上则可不受地域限制，覆盖更多的游戏内容。两者是相辅相成的。

“所以从我的角度来看，线下展会仍然可以蓬勃发展，只是它在细节上需要改变，比如降低参加线下展会的门槛等，这样的话会更好。”

好玩的，陆续有来

接下来，Gamera 将有大量游戏上架，包括《戴森球计划》的战斗系统预计在今年上线；在其即将发行的游戏列表中，会看到《水银疗养院》《文字化化》《伽尔兰特 我的冒险故事》《喜丧》等作品，或许有那么一款游戏将再次成为 Gamera 的惊喜之作。

而像《火山的女儿》这样在发售时已经是十分完整的游戏，如果开发者希望，或者玩家呼声很强烈的话，那便可能在后续加入更新内容——正如 Gamera 过往发行的游戏那样。

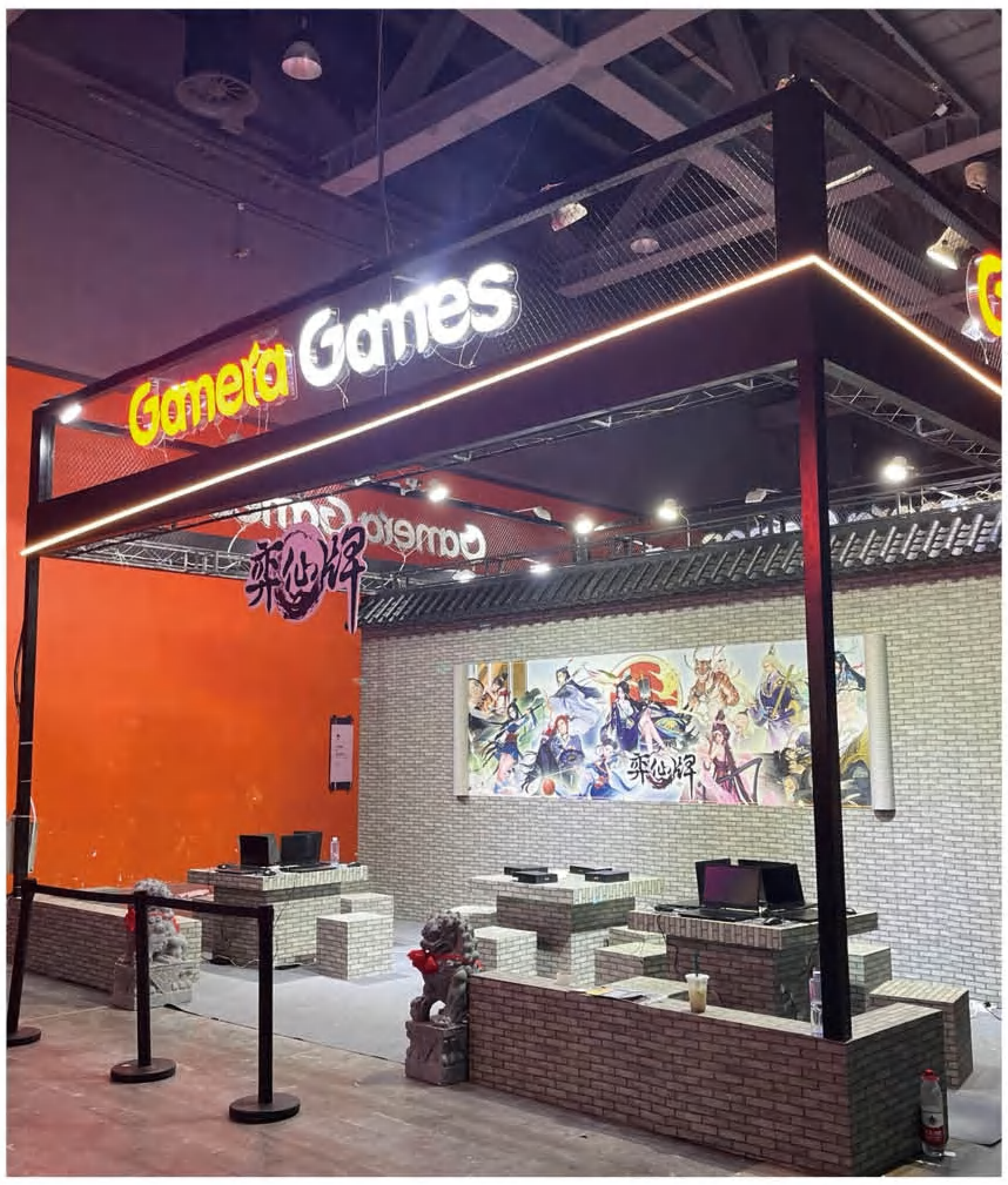
未来是否有机会跟 PlayStation、任天堂等大厂合作？叶千落坦言这肯定是他们想去推动的事情，对他们来说也是任重而道远。

“无论是作为一个发行商还是一名普通玩家，我们都希望自己能走向更上层，给自己带来更多的快乐。”

在采访的最后，叶千落给渴望加入游戏业，渴望参与独立游戏开发或发行的爱好者们留下了简短的寄语：

“喜欢自己所做的游戏，或者说喜欢自己喜欢游戏，真正的去喜欢游戏行业，这其实是一个非常重要的事情。另一方面，独立游戏还不是那么赚钱，大家要摆正心态，做好心理建设，沉下心来去表达自己，这是非常重要。最好的方式是去认识更多游戏行业的人，和他们进行学习与交流，对自己来说这是非常重要的事情。”







▲ Gamera 团建活动



大浪淘沙始见金 Gamera Games佳作回顾

作为一家国内独立游戏发行商，Gamera Games 从成立至今已经发行了近百款游戏，在这其中，虽一部分游戏归于无名，但还有相当多的作品成为了轰动一时的爆款——《烟火》《港诡实录》《了不起的修仙模拟器》《戴森球计划》等等，每款佳作都有着相当数量的拥趸。那么，就让我们沿着时间线，简单回顾一下 Gamera Games 在短短 5 年时间里，给玩家们带来了哪些优秀的作品。

2018

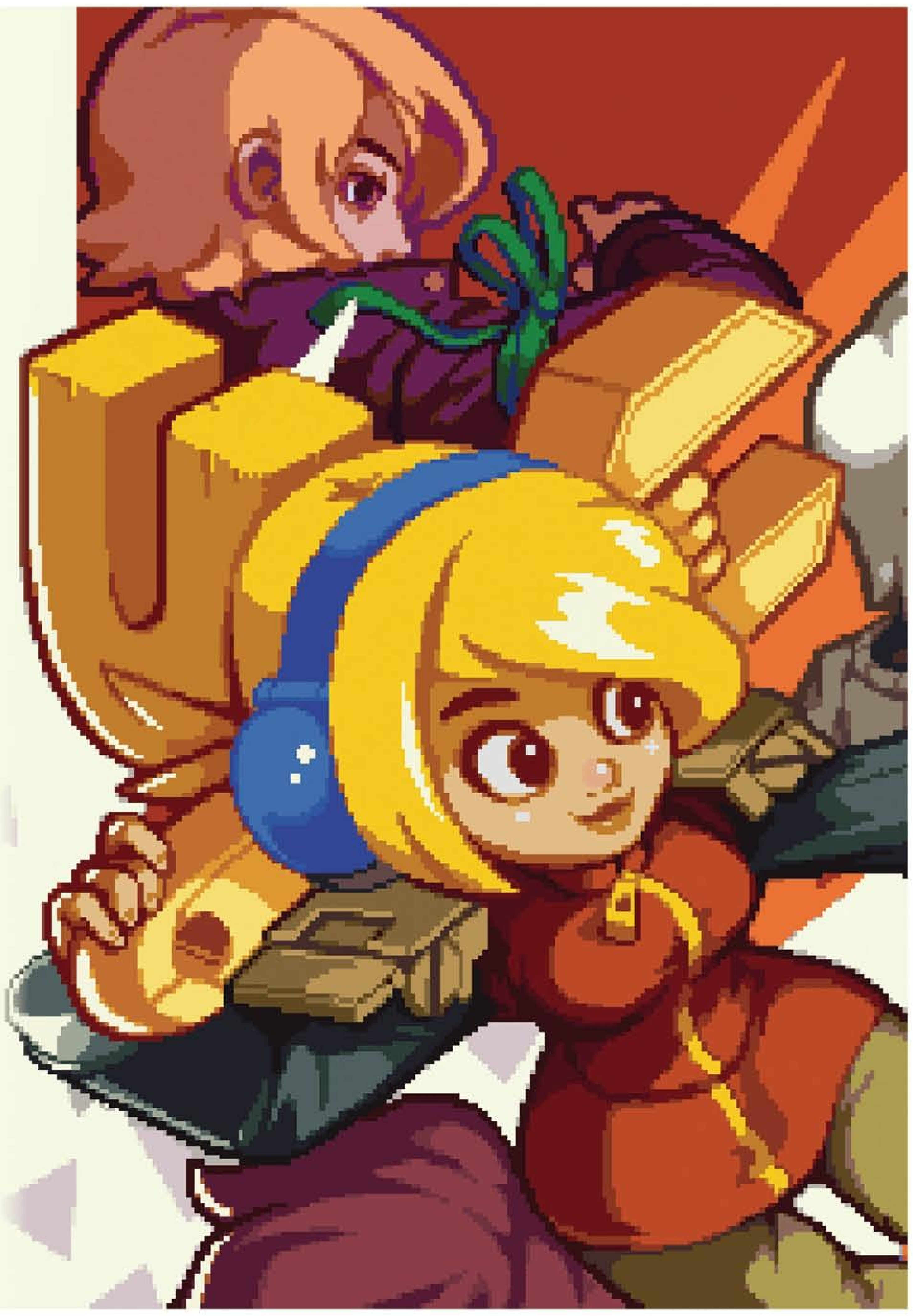
叛逆机械师

发行日期：2018 年 1 月 23 日
平台：PC
类型：冒险 | 动作 平台

历时 7 年，Joakim Sandberg 仅凭一人之力，完成了这款集平台跳跃、冒险解谜、动作、银河城等要素于一身的作品。在发售之初，本作就积累了不少人气，可惜那时还没有能力推出中文版。在玩家的诉求声中，加之 Gamera Games 的努力，终于在同年 11 月推出了中文版，让更多玩家认识到这款佳作。

主人公是一位乐于助人的机械师，她要在这个反乌托邦的世界中探寻世界分崩离析的真相，帮助路上遇到的人们。关卡设计上从《密特罗德》中汲取了灵感，虽然整体流程较为线性，但仍然呈现出了精心设计的箱庭结构、丰富的关卡。解谜和平台动作玩法是不可或缺的一环，以扳手为例，它可以用于扭螺丝、产生电力，也可以用于摆荡；战斗中，它还可以用于反制敌人的攻击。某种程度而言战斗也包含解谜要素，每场 BOSS 战都有明确的行动逻辑，以及相当丰富的机制。战斗能持续带来新鲜感，如何找出合理的对策化解敌方攻势，是本作的一大乐趣。

【文：德雷克】



了不起的修仙模拟器



发行日期：2019 年 1 月 11 日
平台：PC
类型：模拟 | 角色扮演

本作是一款模拟经营类游戏。门派惨遭灭门，只剩几名幸存者。玩家将控制幸存者重建山门，开宗立派，让门派重新发展壮大：一方面要广收门徒，建房种地，满足他们的基本需求；另一方面也要搜罗秘籍法宝，培养门派高手，掌握安身立命的本钱。

前期游戏玩法偏向团队生存，采集资源、建造设施、种植并收获食物，温饱解决之后游戏就进入正式的修仙阶段。游戏借鉴了一般网络小说常用的修真套路，我们要为角色选择合适的功法，在天材地宝的辅助下日夜苦练提升等级，到达瓶颈之后渡劫突破，境界跃升，最终登入仙道。除了修仙，游戏还有诸多配套的系统，例如炼器画符、神兽养成、江湖事件等等。这些系统的结合，让这个修真世界显得更加生动。

修真小说在国内的普及度不言自明，凭借对修仙这个题材的出色挖掘，游戏在国内玩家群体中取得了不错的关注度，甚至也吸引了不少国外的玩家。游戏在 Steam 平台取得了特别好评，评论区众多游玩数百小时的好评，证明本作取得了不俗的成绩。

【文：睡魔】



维斯塔利亚传说 亡国骑士与星辰巫女

发行日期：2019 年 12 月 28 日
平台：PC
类型：策略角色扮演

因为众所周知的“《泪之指环传说》诉讼事件”的缘故，“火纹之父”加贺昭三在推出 PS2 游戏《贝里克物语》后，就进入了长达 10 年的沉寂状态。2015 年，S · RPG 类型自制工具《S · RPG Studio》的发售，让这位年逾古稀的老人又产生了“重新打造一款他心目中的‘火纹 like’作品”的想法，2016 年内推出的《维斯塔利亚传说 亡国骑士与星辰巫女》即为加贺的圆梦之作。加贺昭三对该作的定位是纯属兴趣使然的个人作品，因此玩家们可以从他的官网上免费下载游玩日文原版。

本作除了角色设计和音乐分别由加贺昭三的好友广田麻由美及斋藤博人负责外，剧本、系统、关卡几乎全部由他独自完成。整体设计充满古典 S · RPG 的硬核风味，玩家需要精心研究排兵布阵以及资源管理才能顺利通关。游戏 Steam 版于 2019 年 12 月 28 日（中文版为 2020 年 6 月 28 日）推出，续作《维斯塔利亚传说 2 希尔瓦比西之圣剑》则在 2022 年 7 月 28 日发售。

【文：水无月】



港诡实录

发行日期：2020 年 1 月 6 日
平台：PC
类型：冒险 | 惊悚 解谜

在 2020 年初,《港诡实录》可谓是一匹引爆互联网的黑马——以香港九龙城寨为背景、包含众多民俗元素的玩法，一时间吸引了不少玩家和主播们的目光。故事中一个剧组为了录制探灵节目来到此地，却接连遇上了诸多诡异、恐怖的怪事。路边的海报、高处的灯牌、脏乱的街道等，为玩家营造了令人熟悉的香港老城区，恐怖、诡异的氛围营造搭配熟悉的元素，更加令人不寒而栗。和故事中的剧组一样，一旦踏入这里，等待你的便是未知和恐惧。身穿一袭红衣的女鬼，佩戴脸谱的人偶，这份源于东方传统文化所带来的恐惧直击灵魂。

不过要说本作最出名的角色，那还得是面容姣好、身材曼妙、温文尔雅的嘉慧了。在追杀玩家时所呈现的凶狠、诡异、血腥，与原本形象形成了鲜明对比，突如其来的脚步声、嘶吼声始终压迫着玩家的神经。上一秒还在欣赏嘉慧的美貌与身姿，下一秒就被吓得灵魂出窍，为主播们贡献了不少“流传千古”的名场面。

【文：德雷克】

尼罗河勇士

发行日期：2020 年 8 月 7 日
平台：PC
类型：策略 |ROGUE

本作的开发商是锅炉房工作室，游戏玩法是比较少见的“回合制策略 × 肉鸽（Roguelite）”。玩家需要组成一支由战士、弓箭手和法师组成的三人队伍，职业之间的特性和玩法都有明显的不同。配合每场战斗胜利后获得的石板，玩家每一次的游玩经历都会不尽相同，这也算是“肉鸽游戏”的普遍特色。

每一局打完后无论最终结果如何，玩家都能获得一定的资源来提升自己的等级或者解锁强力的永久 BUFF 来进一步增强自身实力。作为一款将回合制策略与 Roguelite 结合的游戏，开发组选择弱化策略部分进而增强了战斗的爽快感，而将游玩的重点（爽点）放在快节奏的战斗、不高的上手难度和充足的正反馈上。游戏于 2022 年 8 月 24 日推出了续作，在初代玩法的基础上加入了更多新机制和角色。

【文：三日月】



戴森球计划

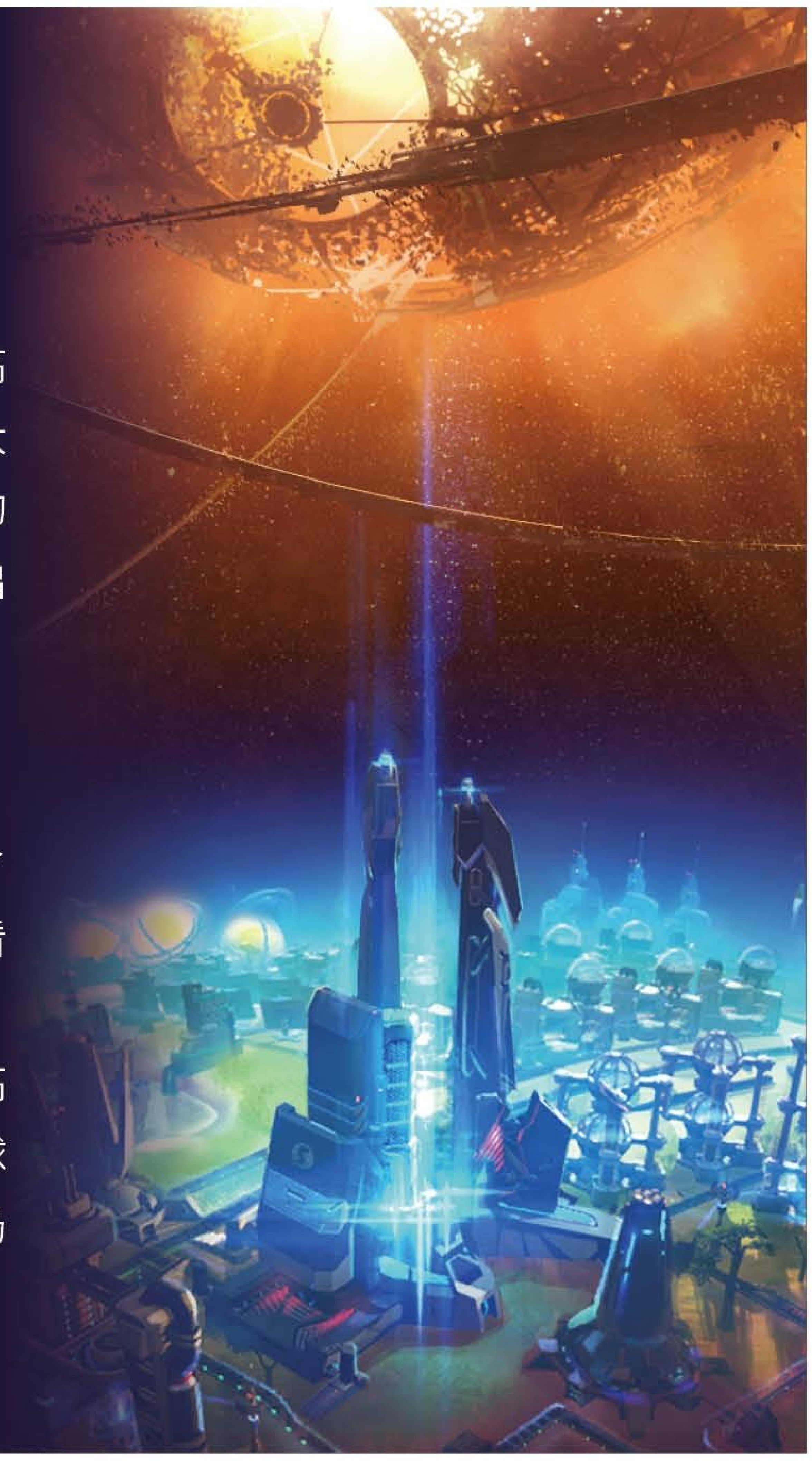
发行日期：2021 年 1 月 21 日
平台：PC
类型：模拟

本作由来自重庆的独立工作室柚子猫游戏开发，背景设定在人类踏入高级文明行列的未来。人类创造了超级计算机——“主脑”，以期待利用其强大的计算能力来进一步扩大虚拟世界的运用。玩家需要成为“戴森球计划”的项目负责人，在探索宇宙的同时使用各个星球的资源建设工业系统，打造出包裹整颗恒星的戴森球，为主脑提供持续、稳定的能量。

在各个星球上采集资源并加工，以此研发各种科技，从而制造出传送带、加工机等自动化设备建立自动采集、自动生产的流水线，这是《戴森球计划》以及一系列“工业建设”类游戏共通的核心玩法。而本作在此基础上加入了“戴森球”这一科幻概念，玩家可以将产出的各种结构材料用于建造它，看着一颗恒星在自己的努力之下被逐渐被戴森球覆盖，成就感十足。

本作在 2021 年 1 月 21 日推出抢先体验版，凭借着出色的素质与极高的完成度获得了世界玩家的好评，甚至在发售 45 分钟后便登顶 Steam 全球热销榜，可以说是 2021 年国产独立游戏的黑马之一。截至完稿日，本作仍旧处于抢先体验阶段，进行着代号为“黑雾崛起”的战斗系统开发工作中。

【文：寰宇】



烟火

发行日期：2021 年 2 月 4 日
平台：PC
类型：冒险 | 互动电影



中式民俗恐怖游戏《烟火》是制作人【月光蟑螂】的第二款作品，主打沉浸式的故事体验。身为新人刑警的主人公【林理洵】因调查一起诡异的棺材自燃案，发现了一桩尘封已久的灭门惨案的疑点，进而被卷入了一场亦真亦幻的恐怖冒险，体验一段令人叹惋的精彩故事。

剧情是《烟火》的绝对重心，故事中角色们的命运无常、细腻情感，都令人动容；而极具现实色彩的悲剧性，又让人意犹未尽、不禁深思。游戏玩法主打探索解谜，从多名角色的视角逐步拼凑出事件的全貌。它的解谜设计较为轻度，主要服务于叙事，核心亮点体现在富有创意的视觉表达和互动形式。比起“解开谜题”，玩家更多的是“沉浸体验过程”。

作品另一大亮点在于优秀的恐怖氛围塑造，用画面、音效、BGM 和叙事节奏，呈现了中式民俗恐怖题材所独有的特质——瘆人。这种含蓄的、说不清道不明的感觉，是常规恐怖游戏鲜有呈现的特色体验。

《烟火》发售后展现了现象级的出圈表现，市场表现和综合口碑都十分喜人。它也激励了一些玩家投入独立游戏行业，成为开发者的一员。

【文：日立】



天使之王 梅塔特隆的飞升 高清复刻版

发行日期：2021 年 9 月 2 日
平台：PC
类型：动作

《天使之王 梅塔特隆的飞升 高清复刻版》是 2011 年发售的动作游戏《天使之王 梅塔特隆的飞升》在 10 周年之际推出的高清复刻版本。本作目前只在 PC 平台上推出，虽然官方表示 NS 版正在开发中，但迄今尚未发售。

这款作品的世界观基于《以诺书》的文字记载而设定，描述了主人公伊诺克（以诺）在升天成为大天使梅塔特隆之前，为了阻止天界对人间发动大洪水，而前往人间追捕堕天使们的故事。本作通过彩色铅笔画风格的美术设计，配合宏大的 BGM，为玩家打造出充满幻想风格的如梦似幻般的游戏世界。游戏在操作部分的设计也是简单明了，即使不擅长动作游戏的玩家也能很快上手。而该作原版发售之际，在电视广告里那段著名魔性对话“そんな装備で大丈夫か？（那样的装备没问题吗）→大丈夫だ、問題ない（放心，没问题）”也在社交媒体上广泛传播，成为知名网络迷因。

【文：水无月】

山海旅人

发行日期：2021 年 9 月 10 日
平台：PC
类型：冒险 | 解谜

本作是一款志怪主题的 2D 冒险解谜游戏，在开发中受到了不少中国神话故事的启发。玩家将扮演一位能回溯至他人记忆碎片中的“逆梦师”，对过去进行干涉，从而改变历史，影响现在。剧情的推进，并通过层层地抽丝剥茧，最终展现出一个令人意想不到的志怪故事。水墨风的像素画面效果搭配上奇特的文化元素融合，让本作在保留了独特国风韵味的同时，也在一定程度内跳出了武侠等早已看腻的国风主题的条条框框，收获了大量玩家的一致好评。游戏的优异表现也吸引了许多外国玩家的关注，并同样感叹于剧情与画面的风格之优秀。

在游戏发售后，官方还推出了一个名为“夜行柳渡”的 DLC。时间线回到本篇主角的儿时，讲述了其父周隐山的冒险故事，并补充了本篇故事的一部分内容。

【文：仲夏】



泡泡的人

发行日期：2021 年 11 月 13 日
平台：PC
类型：益智 | 解谜

作为一款免费游戏，《泡泡的人》在面世之后便凭借独特的玩法和美术风格，引来了诸多的关注。目前在 Steam 上有超 50 万下载量，加上 GX.games 上的 10 万数据，总计下载量突破 60 万。

游戏流程没有严格意义上的文字提示，从系统 UI 到玩法提示全部都利用简笔画图案来完成，画面其实也是简笔画图案。所以从某个角度来说，本作其实和捏泡泡纸（在运输时用来减震防压的一种塑料纸，布有充气的小泡泡）是一个道理：按掉一个又一个让你感觉不快的泡泡，然后响起“啪”的一声，收获最纯粹的减压的快乐——这或许就是本作为什么起名叫“泡泡的人”的原因。

此外，如果你仔细观察游戏中一连串的场景与演出的话，会发现里面还隐藏着一个有关于爱的故事。

【文：仲夏】





开普勒斯

发行日期：2022 年 5 月 24 日
平台：PC
类型：模拟 | 生存

游戏向玩家展示了一个名为“开普勒斯”的星球，并且这片开放世界中的环境和生态均为随机生成。玩家要做的就是在这块开放世界当中收集资源，建造基地，并长久地存活下去。游戏最大的特点便是丰富基因编辑与技能系统，不同的技能搭配会对游戏的玩法产生很大影响。玩家可以与好友联机，共同探索星球，而在单人游戏下，玩家也可以驯服宠物与跟班来辅助自己，甚至可以通过“克隆人”系统来打造复制人。

《开普勒斯》从 2018 年 4 月就开启了 EA 测试，2022 年 5 月正式版上线，期间经历了大大小小三十几次更新，并且在正式上线之后，制作组也还在为游戏添加新的内容。游戏目前在 Steam 上为特别好评，如果有朋友可以一起游戏，本作会是不错的选择。

【文：熊猫】

2022



忍者龟 施莱德的复仇

发行日期：2022 年 6 月 16 日
平台：PC/PS4/PS5/XOne/XS
类型：动作

诞生于 1980 年代“《忍者龟》系列”想必是诸多朋友的童年回忆，而本作正是为了让玩家们“重拾回忆”而来。游戏画面风格与角色设定完全以 1987 版的《忍者神龟》动画为基础，甚至还将当时人们耳熟能详的片头曲重制，用在开场动画中。

另一方面，游戏模式也可以看作是对由 Konami 制作的一系列街机风格的《忍者神龟》的致敬。玩家会以关卡制形式游历纽约各地，对抗复活的施莱德和他的邪恶军团。游戏提供了“故事”或“街机”两种模式：故事模式的体验简单轻松，每关自动补满续关次数，还能通过累计分数提升角色等级，获得永久属性强化；街机模式有着更传统的硬核体验——玩家重开次数有限、仅有三条命，必须连续打通十六个关卡，且只能通过累积得分获取额外生命。

深切致敬经典作品的复古风格，经过调整后更加适合现代玩家的上手难度，令其获得了玩家、媒体的高度评价。目前本作的开发工作室 Tribute Games 正致力于 DLC《次元震撼》的制作中，其将带来两位新的可用角色“宫本兔”和“辛”以及一个拥有 Rogue 元素的“生存模式”。

【文：寰宇】

落叶城

发行日期：2022 年 9 月 1 日
平台：PC
类型：冒险 | 解谜

《落叶城》是曾开发《雨纪》的独立工作室 Irisloft 的最新作。在本作中玩家要扮演一个小女孩，利用光源逆转时间，修复整个城市。由于制作人陈虹曲是美术出身，本作的一个特色在于氛围的构造。玩家要探索的落叶城已经空无一人，只有仍在运转的机械诉说着城市过去的辉煌。玩家能够以碎片式的方式获取信息，了解城市背后的真相。

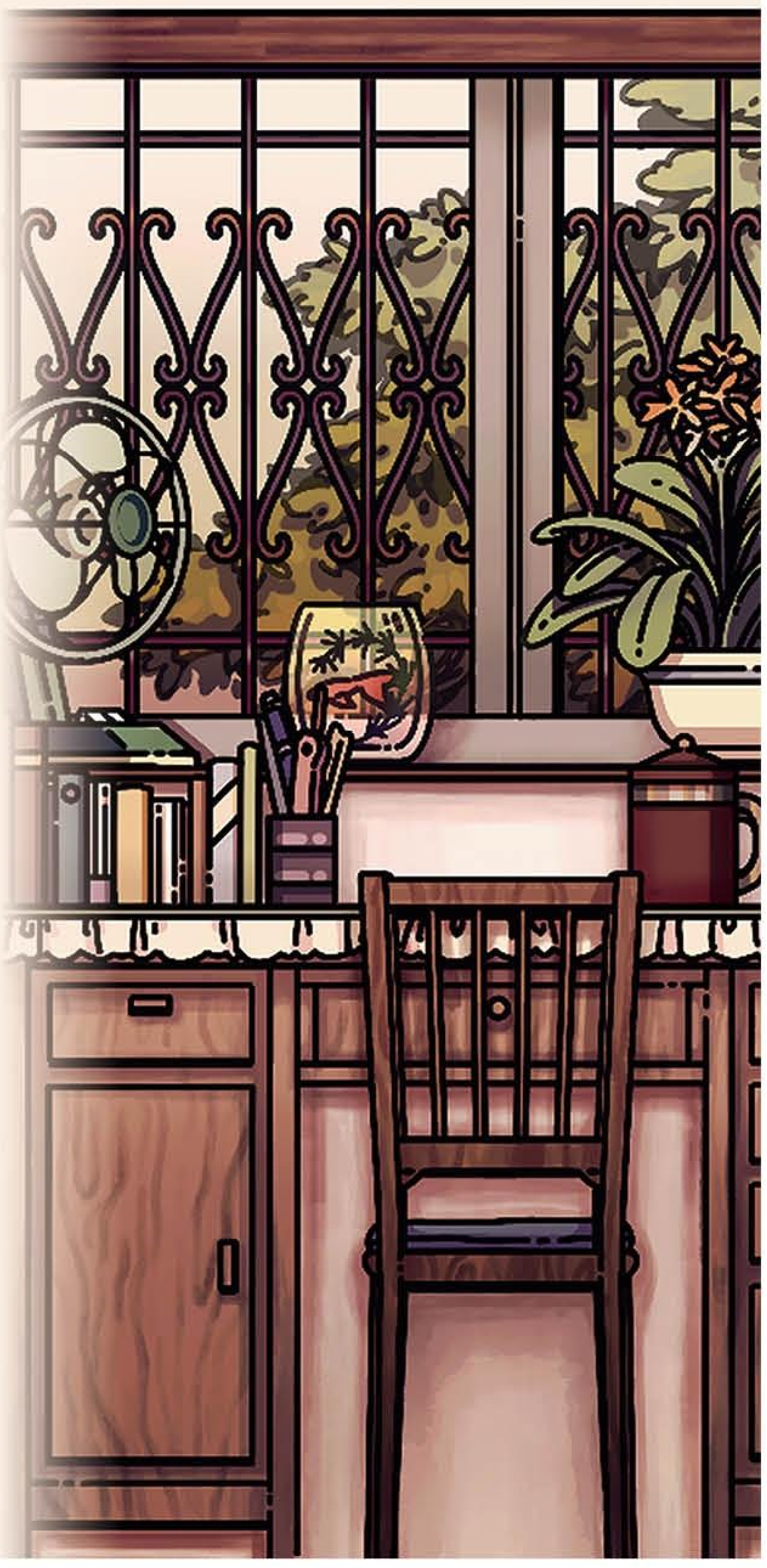
另外值得一提的是，本作还与《雨纪》共享世界观，让玩家能够感受到一个庞大的世界。游戏玩法最具特色的地方在于光与路径组成的解谜，玩家要控制场景内的光源，最终点亮场景中的茧。在这过程中，玩家不仅要考虑机关的收放，还要和机器人协作尽力解开谜题。游戏内多达 70 个精心设计的关卡，30 个以上独特的机关和元素，为热爱解开谜题的玩家提供了充足的挑战。

【文：沐枫】



6 栋 301 房

发行日期：2022 年 9 月 21 日
平台：PC
类型：模拟



在 2021 年 12 月，Gamera Games 宣布启动了一项面向大学生与 3 人以下微型独立游戏开发团队的帮扶计划——叶绿素计划。所有加入计划的项目，在销量达到 1 万份之前，Gamera Games 将不获取任何形式的收入分成，并且这些项目将会得到计划中参与媒体、主播、配音等资源的相关扶持。《6 栋 301 房》便是首批参与的游戏之一。

《6 栋 301 房》是一款通过模拟展现阿尔茨海默症患者心像世界的叙事解谜游戏，其在精致画面背后有着浓郁的意识流风格。在游玩过程中，屏幕会被分作左右两格，右侧为视野极其局限的“现实”，左侧则是一个照“现实”中线条所塑造的迷宫。玩家所需做的，便是通过走迷宫的形式，对几乎一成不变的房间进行反复地探索，完成每天和“女儿”共同收拾行李的任务，回顾过往的记忆。

游戏短短数小时的流程以简单的故事催人泪下，玩家扮演一名患有阿尔茨海默症的患者，局限的视野、滞涩的操作、不时紧缩的视野，这对于其它游戏或许是缺点，但在《6 栋 301 房》这里却是点睛之笔般的游玩部分。而这也是制作团队的愿望——借游戏模拟患者们局促地感受世界的方式，让玩家通过患者的眼睛感受，记忆最后最真实的情感。

【文：豆乱】



弈仙牌

发行日期：2022 年 12 月 7 日
平台：PC
类型：卡牌

《弈仙牌》算是 2022 年独立卡牌游戏的一匹黑马，一经推出后就让不少“牌佬”沉迷在再来一局中无法自拔。根据 SteamDB 的数据来看，这款游戏刚刚推出时在线人数曾经一度超过一万，这对于一款处于抢先体验阶段的游戏来说已经是非常好的成绩了。

之所以能够吸引住玩家，《弈仙牌》主要靠的还是独特的风格和充实的玩法。制作组为《弈仙牌》打造了水墨风格的个性美术，结合古典与现代审美的卡面与背景是游戏最亮眼的一个方面。另外玩法方面，本作成功结合了卡牌与自走棋的特点，创造了一种融合玩法。在多人 PvP 车轮战的前提下，游戏提供了多个门派、角色和副职业，这让游戏的对战过程千变万化，切一切门派、换一换构筑，总能让人找到全新的游玩方式。

【文：沐枫】

2022



人格解体

发行日期：2022 年 12 月 20 日
平台：PC
类型：模拟 | 角色扮演

人格解体是一款类 COC（克苏鲁的呼唤）跑团主题的 RPG，虽然发售数月后仍处于抢先体验版，但体量已经颇为丰满。作为一款单人游玩的作品拥有诸多故事模组，每个模组导向了繁多的结局分支。

之所以称之为“类 COC 跑团主题”，首先自然是因为剧情中出现的诸如星之彩、犹格·索托斯这些克苏鲁爱好者们耳熟能详的名字。而另一方面，也是因为游戏的角色扮演过程中，重人物创建（即所谓的“车人物卡”），但不以游戏过程中的属性成长限制游玩自由。相比往往在人物成长上着墨颇深的 RPG，本作会让玩家更有“扮演”的感受。高属性自然可以让很多事情变得顺利，但低属性也可能带来与众不同的选择与展开。

除游戏系统外，本作的美术风格也令人印象深刻，像素与复古风格下，游戏画面散发出独特的古典气息，但高密度的像素又让游戏从人物到道具的瓶瓶罐罐都能得到精致描绘。对喜欢此类美术风格的玩家可谓是福音。

【文：豆乱】

2023

长梦

发行日期：2023 年 4 月 11 日
平台：PC
类型：冒险 | 互动电影

2021 年，一款以“淘气小子”为主角的像素风独立游戏《坏小孩》得到了不少玩家的喜爱。“坏小孩”王憨如今长大成人，成为了制作组最新作品《长梦》的主角。玩家本次会与王憨一同面对一个更加沉重的现实——照顾身患阿尔兹海默症的外公。外公的记忆因病症而陷入混乱，本人也无法分清现实和回忆，王憨和母亲也因此一窥外公过往的种种经历，了解一段不为人知的往事。

作品依然以叙事为重心，用流畅的节奏把控，带我们体验一段优秀的故事。对身患阿尔兹海默症的外公，以及医院里人情冷暖的描绘都十分真实贴切，故事本身具有严肃的内核；但同时，制作组标志性的幽默风格与叙事结合得恰到好处，保证主题表达的同时，消解了沉重的部分，让本作的游玩体验依然趣味横生。

【文：日立】



火山的女儿

发行日期：2023 年 4 月 21 日
平台：PC
类型：育成 | 角色扮演

《火山的女儿》是一部由两名来自北京的女生组成的超小型开发组“养蛋人工作室”的磨剑之作。在两人还是大学生时，便凭借这款游戏的前期版本得到了大学生独立游戏大赛评委的赏识。发售后，《火山的女儿》用诚意十足的丰富内容与绝对物超所值的 35 人民币售价，展现出超高的游玩性价比。

作为一款能看到昔日《美少女梦工厂》色彩的作品，《火山的女儿》不仅有着“势大量足”的游戏内容，还有一种老派的成熟与纯粹感。这款游戏不但凭借丰富、轻快、上瘾的培养内容令人停不下手，更是用它温馨、治愈、可爱的细节叙事让人代入感极强，恨不得立刻生一个女儿来养，被玩家们调侃为“结婚生育办的阴谋”。

【文：豆乱】





将军对决

发行日期：2023 年 6 月 27 日
平台：PC
类型：策略 | 肉鸽 卡组构筑

这是一款带有卡牌构筑要素的肉鸽作品，相较于相同定位的其他游戏，其最大的特色在于独特的战斗玩法。本作将 2D 走格子玩法与回合制战斗相结合，玩家每走一步、出一张牌，敌人也会一同展开行动。战斗中，看到敌人摆好架势、准备攻击时，就要根据敌人特性、当前站位选择对策。上前吸引敌方出招，再利用后撤、绕后躲避攻击；亦或是通过互换位置、冲刺，躲到其他敌人身后，让他们自相残杀。简单易上手的玩法，与千变万化的战局相结合，使得本作极具策略性。而在肉鸽部分，特性各异的武器及升级、遗物、道具等要素，也为游戏增添了不少趣味性。

截至目前，本作还处于抢先体验阶段，并且公布了未来的更新路线图。相信在游戏正式版推出时，能带来更加丰富的游戏体验。

【文：德雷克】



三伏

发行日期：2023 年 7 月 28 日
平台：PC
类型：冒险 | 互动电影

大火的中式恐怖游戏《烟火》制作人【月光蟑螂】本次转换赛道，为玩家们带来了他的最新作品——悬疑惊悚游戏《三伏》。

游戏背景设定在 2000 年的“山城”。受神秘组织“调查局”委托，“道士”【徐清源】和新晋调查员【邱芜】对“三眼神童的亡魂劫持电视信号”这一神秘事件展开调查。没想到调查第一天就遇上“时空穿越”的怪异事件，二人不但意外目睹了尘封的犯罪杀人事件全程，也因此彻底卷入了一场幻象与现实破碎交融、危机四伏的追凶之旅。玩家可以通过男女主角的双视角，在不同的时空幻境下调查解谜，逐步揭开一出充满欲望、挣扎、泪水和承诺的群像剧。

作品以剧情为绝对重心，所有玩法设计皆服务于叙事。简洁明了且富有巧思的互动手段，和成熟的视听语言设计，让这场“观影之旅”沉浸感极强，也让数名角色触及了玩家心中最柔软的角落。

不过《三伏》也存在一些问题。例如故事悬疑感不强、对部分角色故事线的处理节奏较快，铺垫稍显不足等等；但总体而言瑕不掩瑜，依然是一款值得体验的佳作。

【文：日立】

角斗士公会经理

发行日期：2023 年 8 月 25 日
平台：PC
类型：模拟 | 策略

游戏中玩家将来到一座名叫“朽木镇”的小镇上，并成为一名新上任的公会经理，不要问上一任公会经理去哪了！在战略管理模拟场景中购买和训练自己的角斗士，利用自己培养的角斗士参加争霸赛。虽然本作的战斗过程都是自动进行的，但是玩家的排兵布阵会对战斗产生很大影响。玩家的游戏目标非常简单，那就是利用自己的角斗士赢下更多比赛，征服更多的竞技场，而随着流程的推进，玩家可以雇佣的角斗士种类也会不断丰富，合理运用不同的角斗士进行配合进行战斗是游戏的主要玩法。

本作在 2021 年 10 月 14 日就开启了 EA 测试，经过两年的时间，最终将发售日定为 2023 年 8 月 25 日，官方还会在游戏正式发售之后继续为游戏添加新的内容。目前游戏在 Steam 上为特别好评，感兴趣的玩家不妨关注一下。

【文：熊猫】



梦中影

发行时间：预计 2023 年第三季度
平台：PC
类型：冒险 | 解谜 + 恐怖

本作是曾制作了“《扣押》系列”的芬兰独立游戏制作者 Jesse Makkonen 所制作的一款新游戏。本作玩法与之前作品类似，是 2D 横版的互动解谜。玩家扮演的主角受到精神问题困扰，觉得自己做的梦越来越真实，渐渐地已经开始无法区分真实与梦境。于是他找到心理医生求助，我们将随着主角的讲述与回忆，深入他的梦境，从而体验梦里的各种恐怖经历，认识其中潜藏的鬼魂与黑影，探寻梦境中的秘密。玩家在游戏中会拿到一架神秘的照相机，使用照相机扫描场景并拍照，就能找出隐藏的各种物品，以此作为解谜的核心。

游戏整体采用了像素的美术风格，画面细腻，细节丰富，整体氛围感浓厚。游戏主打心理恐怖，虽然可能并没有什么真正吓人的东西，但通过画面氛围和音效营造，让游玩体验充满压迫感。

游戏目前已经放出试玩版，正式版预计将在 2023 年第三季度推出。

【文：睡魔】





水银疗养院

发行日期：预计 2023 年内
平台：PC
类型：冒险 | 解谜

本作是一款横版的 2D 解谜类冒险游戏。游戏的舞台是一个架空的动物拟人化（Furry）世界，有着类似上世纪初伦敦的时代背景。主角灰狼哈罗德是一位冒险故事作家，因为作品销量不佳而陷入迷茫。他收到了一封神秘的邀请函，于是带着临时寄宿的外甥威利一起来到阴森的水银疗养院。看似破败的疗养院充满了神秘的气息，于是他们在其中探索，发掘这里隐藏的秘密。

本作有着精细的世界观和人物设定，游戏中有大量的可互动物品，讲述了这个世界各个方面的细节设定。每个角色都有着一整套详细的档案，让整个世界都显得富有生命力。配合上游戏精美的像素画面带来的出色的氛围营造，让本作有着极高讲故事的潜力。游戏在 2022 年中放出了试玩版，展示出了优秀的素质，收获了不少好评。游戏预计将于 2023 年正式发布，希望能维持试玩版优秀的水准，给玩家献上出色的游玩体验。

【文：睡魔】





可能是韩式“色色”最有名的插画师——金亨泰

韩国厂商 Shift Up 出品的手游《胜利女神 妮姬》（后称《妮姬》），靠着角色本身强调女性美感的人设，加上如今凭借着 YouTuber 的火爆而得到广泛推广的 Live2D（笔者注：这里的 Live2D 指的是风格，而非 Live2D 软件）这个呈现方式，自开服以来一直保持着相当高的热度，直到现在依旧在全球各大 APP、游戏市场名列前茅。而上一款现象级的韩国游戏，同样使用了 Live2D 风格的《天命之子》也于前些日子宣告即将关服。著名作曲家 ESTi 的性骚扰事件在前段时间引起了小规模骚动，被骚扰的对象正是《妮姬》开发商 Shift Up 的外包画师。这三件事情，令那个男人的名字不时就会出现在玩家和插画爱好者们面前。那个男人几乎以一己之力奠定了广大玩家心中对于“韩式插画”风格的认知，他正是金亨泰。

文:一山同学　鸣谢:艾蕾　编:FJ　美编:小路

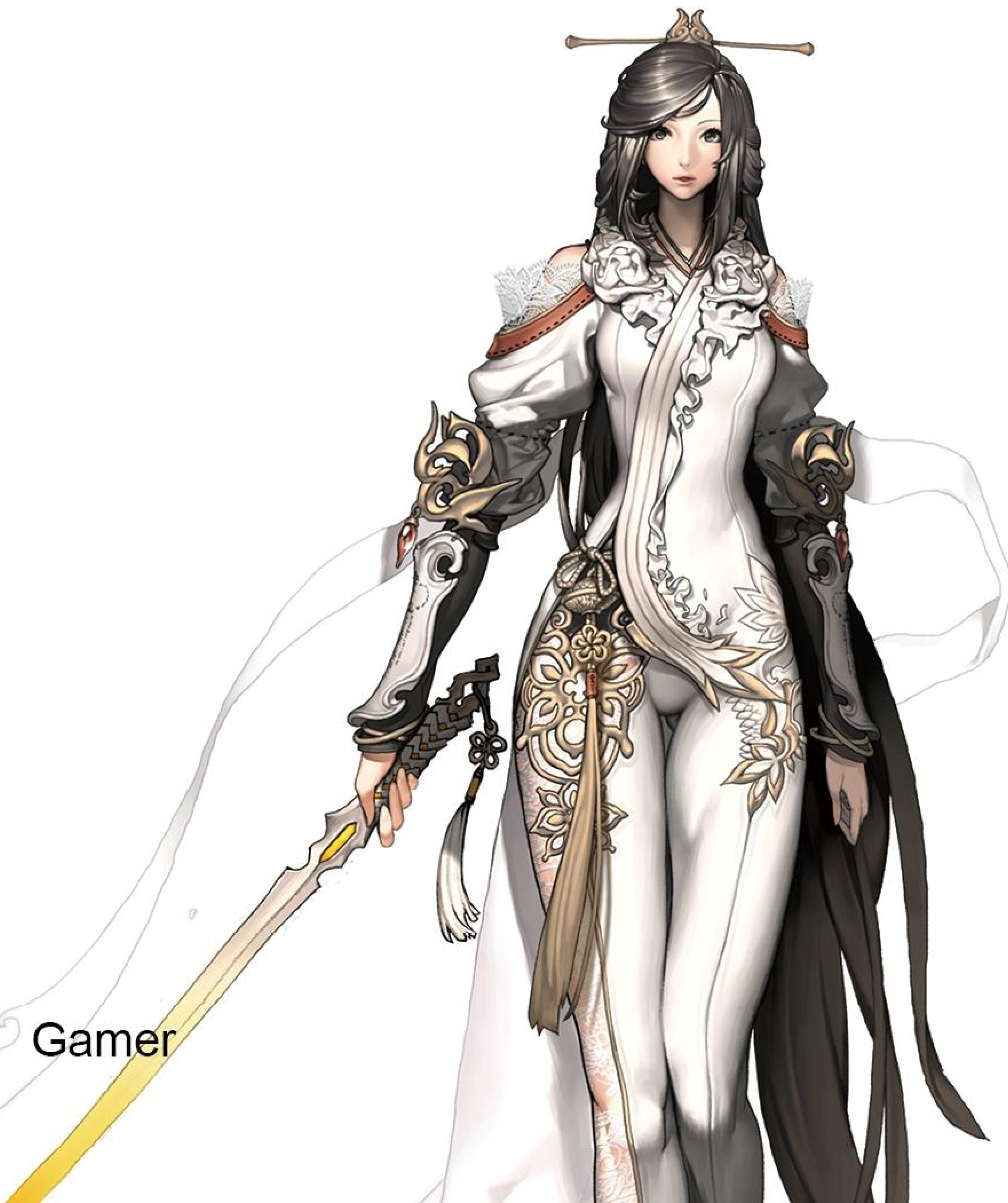


■由乇誰绘制的《胜利女神 Nikke》插画

韩式的美学呈现

说起金亨泰的特点，最为典型的就是其刻画的角色，一方面有着日式风格的、极为细腻的角色面部和服饰的细节刻画，另一方面也有美式插画那种更为立体地呈现，这几乎也是互联网上讨论“韩式风格”的标准公式。由此可见，金亨泰作为这套风格的创始人，其影响有多么深远。

我们能够从技法层面找到金亨泰所创流派的多方面特点。首先，就是“厚涂”的上色方式。从金亨泰以及韩式典型插画家的笔触，我们能察觉出来，他们喜欢用更丰富的阴影和环境色来增强整个画面的立体感，同时用大量的光影特效来强调角色凹凸有致的身材，比如在女性的关节处（肩膀、膝盖）以及胸部用大量的光影细节来强化对观众视线的吸引力。


▶金亨泰在《剑灵》代表人设

这也引出来韩式画风另一个特点——“油”。这就不得不提到当年国内风行的模因——油腻的师姐在哪里。金亨泰负责人设的《剑灵》无论是人设还是 3D 建模都强调皮肤光泽，无疑推动了这个模因的传播。虽然我们不能单纯地用“油”来概括金亨泰所代表的韩式插画风格，像日本也有不少强调紧身衣的作品，依旧能够感受到“油”，但是能够在国别领域有如此高的辨识度，韩式插画肯定是当仁不让了。

同时，我们还能看到金亨泰的另一个非常显著的特点，就是角色本身的“特点”得到了充分放大。笔者知道读者在关心什么，过分强调女性胸部的确是金亨泰一干商业作品所展现的直观特征，此外还有又粗又长的腿，这些都是让金亨泰得到广泛关注的特点，但影响更为深远的还是金亨泰对于人体比例的“曲解”，利用更为夸张的头身比（甚至有的插画能达到 1:10 的恐怖头身比），让自己笔下的角色显得更为修长。同时搭配夸张的腿部肌肉，让整个角色看起来不是那么臃肿，反而非常健康，这显然是金亨泰刻意为之的设计。

金亨泰的访谈可以佐证上述的说法，在一次采访中，金亨泰承认在绘制角色的时候会对人体的处理采取相对夸张的手段，去放大角色对观众有吸引力的部分。像男性观察女性的时候，往往第一眼看到的是胸部、臀部和盆骨，因此他会突出、甚至夸张女性角色的脂肪质感（厚涂与光泽处理）和角色的盆骨，来让观众觉得这些角色更有吸引力。

而在动作层面，金亨泰笔下角色动作也极其夸张，非常有张力。喜欢强调动作可能也是金亨泰后续在《天命之子》


◀油润的表现力

和《妮姬》毅然决然地投身 Live2D 的原因之一。

这些特征让金亨泰逐渐得到全世界玩家的追捧，但又是什么造就了金亨泰形成这样的风格，同时，又是什么让金亨泰不断地摸索，进而引领了整个韩式插画的风潮？

这一切，还是要从他的小时候开始说起。

时势造英雄

社会发生的剧烈变革，会深深地影响到一个人的轨迹，至少这句话对于金亨泰来说确实如此。金亨泰从小对绘画就充满了十足的兴趣，可能还有不低的天赋，但那时候的他更想成为一名漫画家，而不是插画家。

韩国在 1961 年到 1987 年为军政府执政时期，文化审查极为严格，之后才逐渐放开文化审核，而金亨泰是 1978 年生人，在成长过程中经历了文化审核的放松，因此在童年时期，金亨泰接触了大量优质的、从日本舶来的动画漫画作品。他曾在访谈中承认，《铳梦》和《蓝宝石之谜》对他后续创作影响很大，这两部作品都是偏西方背景的，且女性要么像娜蒂娅这样有着黝黑的皮肤，要么就是阿丽塔这种身着紧身服的战斗少女。很显然，这段时间所接触的女性角色浸染着金亨泰之后的女性角色创作。

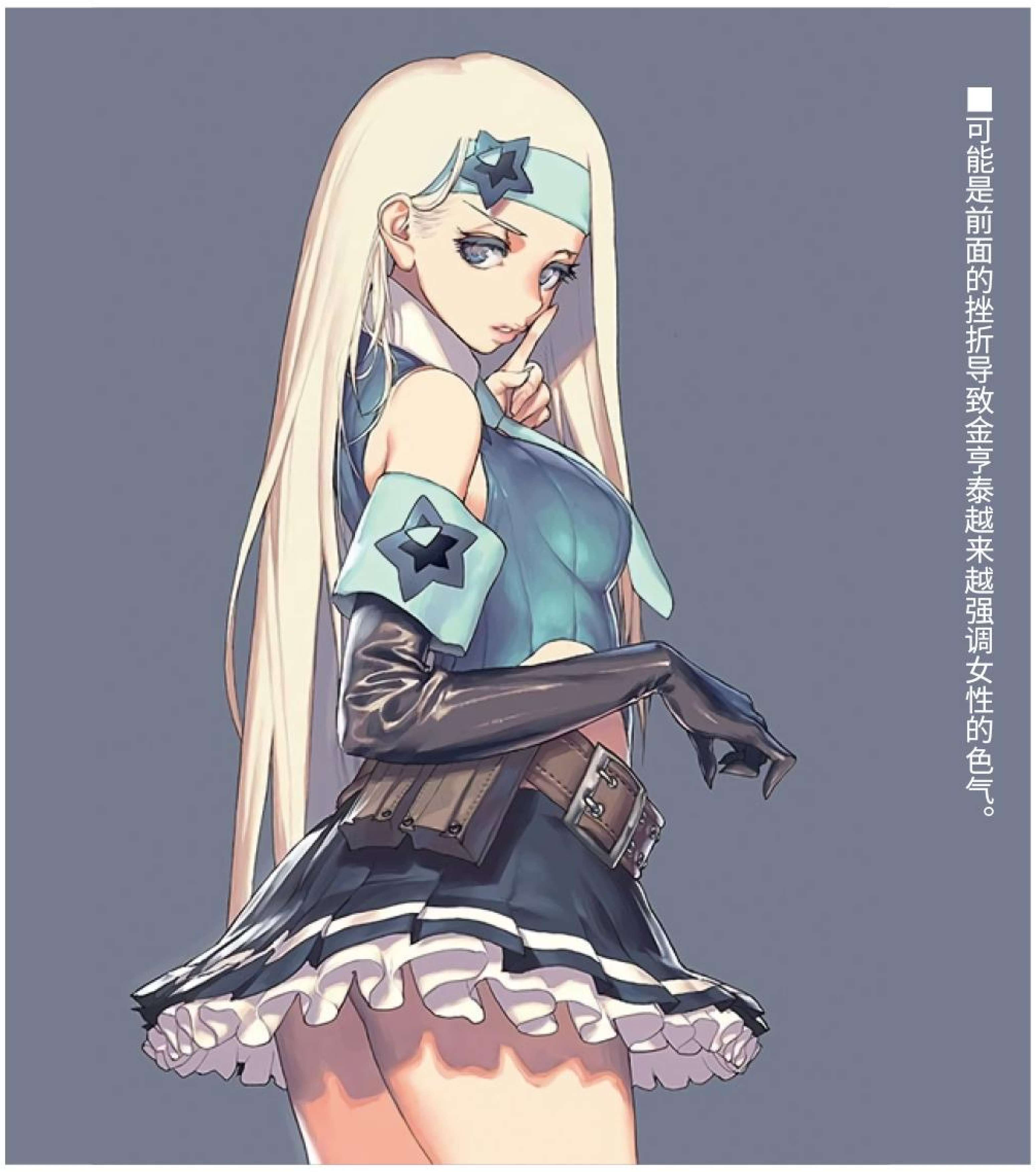
■《蓝宝石之谜》


随着金亨泰的成长，他下定决心辍学并成为漫画家出道，可是现实中又给了金亨泰一记重拳——韩国再一次收紧了文化审核，尤其是漫画作品的审核。虽然韩国在当时已经摆脱了军政府掌权，开始实行总统直选，可是因为 20 世纪 90 年代末校园暴力的滋生，让当时的政府开始下令对本土出版的漫画进行大量监管，不少出版物被没收销毁，同时家长也对不少漫画家进行起诉，这些都让当时韩国逐步走向正轨的漫画创作市场和出版市场开始衰退。

这样的故事我们似乎已经听过无数次了。在“禁漫令”下达之前，金亨泰的漫画出道作已经蓄势待发，而当审查降临之后，金亨泰的漫画之路就画上了休止符。机缘巧合，金亨泰开始转向当时在韩国已经有一定规模的游戏行业。

但这件事一直让初出茅庐的金亨泰耿耿于怀，他在后来的采访中，也说起了当年的故事：

“20 世纪 90 年代，当我还在画漫画时，漫画书受审查制度限制都只能印成黑白色，那是一个漫画市场自由被剥夺的年代，我很讨厌它。我想一拳打破禁忌，因此我开始画能突出角色身体的姿态和服饰。这与其他同样生活在 20 世纪 90 年代、隐藏起欲望的人们产生了共鸣。”


■可能是前面的挫折导致金亨泰越来越强调女性的色气。

也就是说，金亨泰对于笔下角色的身材有着近乎偏执的强调乃至夸张，实际上就是对当年漫画业遭遇严厉监管而导致自己出道失败的某种反抗，把当年被压抑的表达欲发泄到自己的画作之上。尽管这些过于强调“色色”的内容让金亨泰受到韩国国内某些主流媒体的抨击，但是他这种叛逆心理一直在驱使着他往“性”这个方向着重强调。

从 Tony 替身
到一人扛起一个项目

转行到游戏行业之后，对于金亨泰影响很大的人也出现了，他就是在千禧年前后颇受海外插画爱好者和游戏爱好者推崇的插画师——Tony，田中贵之老师。而他们共同参与的作品就是韩国国民级 RPG 系列《创世纪战》外传——《创世纪战外传 2 暴风雨》（后称为《Tempest》）。值得一提的是，当时的韩国 IP 运营理念非常先进，《创世纪战》是个 RPG 系列，而《Tempest》是个美少女 AVG……尽管如今这种外传作品与正传作品不是一个类型的情况已经非常多见，但在当时看来可谓是激进的企划，确实不得不敬佩制作组 Softmax 敢为人先的气魄。



▲《创世纪战外传 2 暴风雨》，即便是 Tony 也有青涩的时候。

就商业的角度而言，Tony 可以说是金亨泰的后辈，因为金亨泰此前就有为一些游戏绘制了不少宣传绘乃至 KV；而 Tony 这边更多还是以个人作品为主。与此同时，当时日本美少女 AVG 流行那种黑外线、硬轮廓、高对比、纯色块的赛璐珞动画风格，加之当年的作品，美术更多由社内的插画师来负责，因此像 Tony 这样的素人很难在日本谋求一个商业机会。《Tempest》就成为 Tony 作为主人设的处女作，并开始正式自己的商业之路。但可能是因为时间紧张，Tony 并没有创作全部的插画，剩余的部分，就交由当时负责外包的金亨泰。

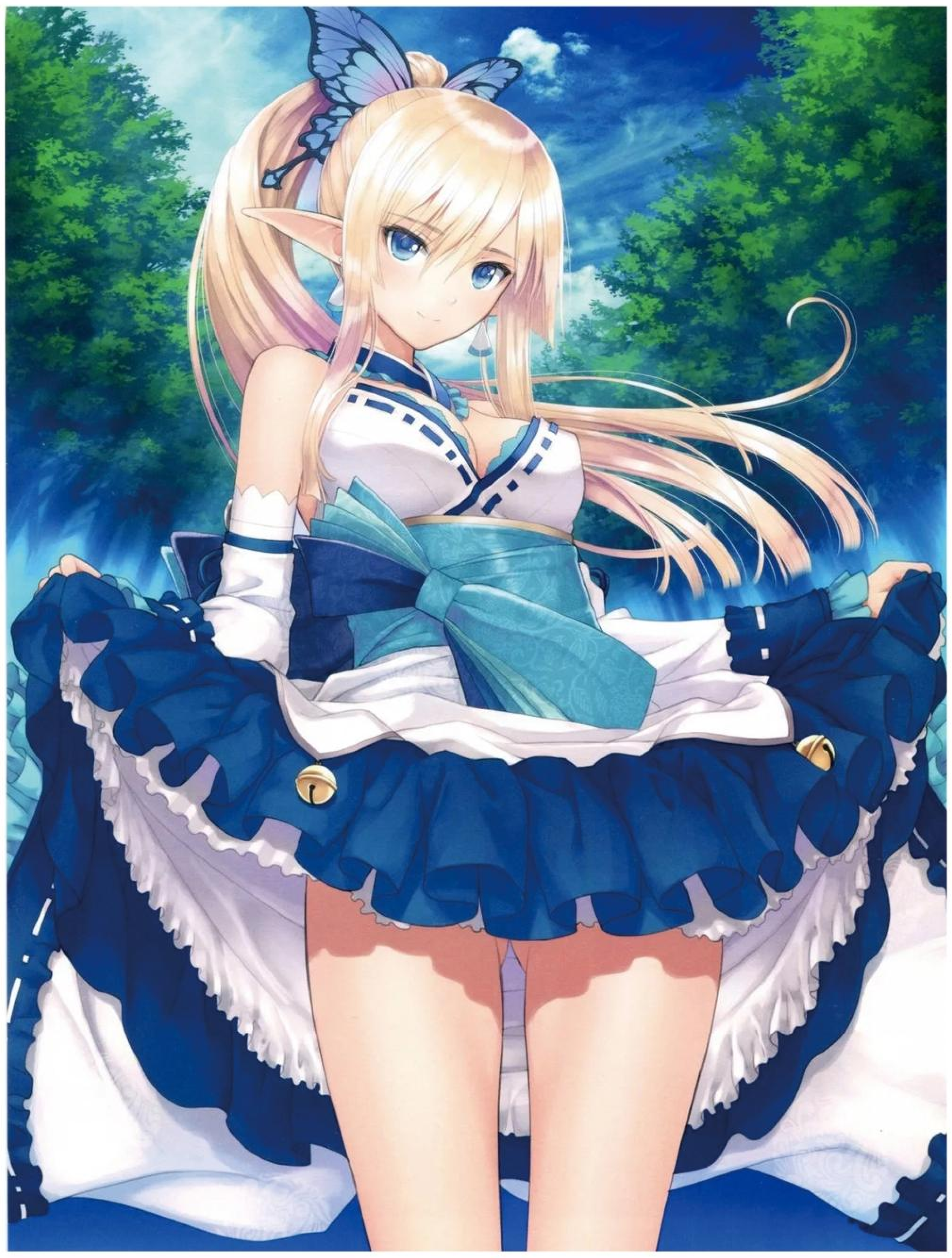
在他们合作的作品中，我们能感受到金亨泰对于 Tony 风格的吸收。Tony 本身的绘制方式就偏水彩画法，在透视层面强调角色的肉体的同时，又简化肌肉强调角色的肉体美。这套绘制方式让 Tony 在之后的游戏行业脱颖而出，并靠着“《光明》系列”成功杀入大众视野，成为红极一时的日本插画师。

可能是因为早期想要创作“少年漫画”，加上被少年漫画所影响，在接触《Tempest》以前，金亨泰其实还是非常重视角色的骨骼与肌肉刻画的，尤其是女角色的肌肉线条。在《Tempest》之后，金亨泰开始柔化女性角色的肌肉部分，转而更强调“肉感”，并加上他自己对于身材比例的理解，逐渐摸索出属于自己的一套风格。

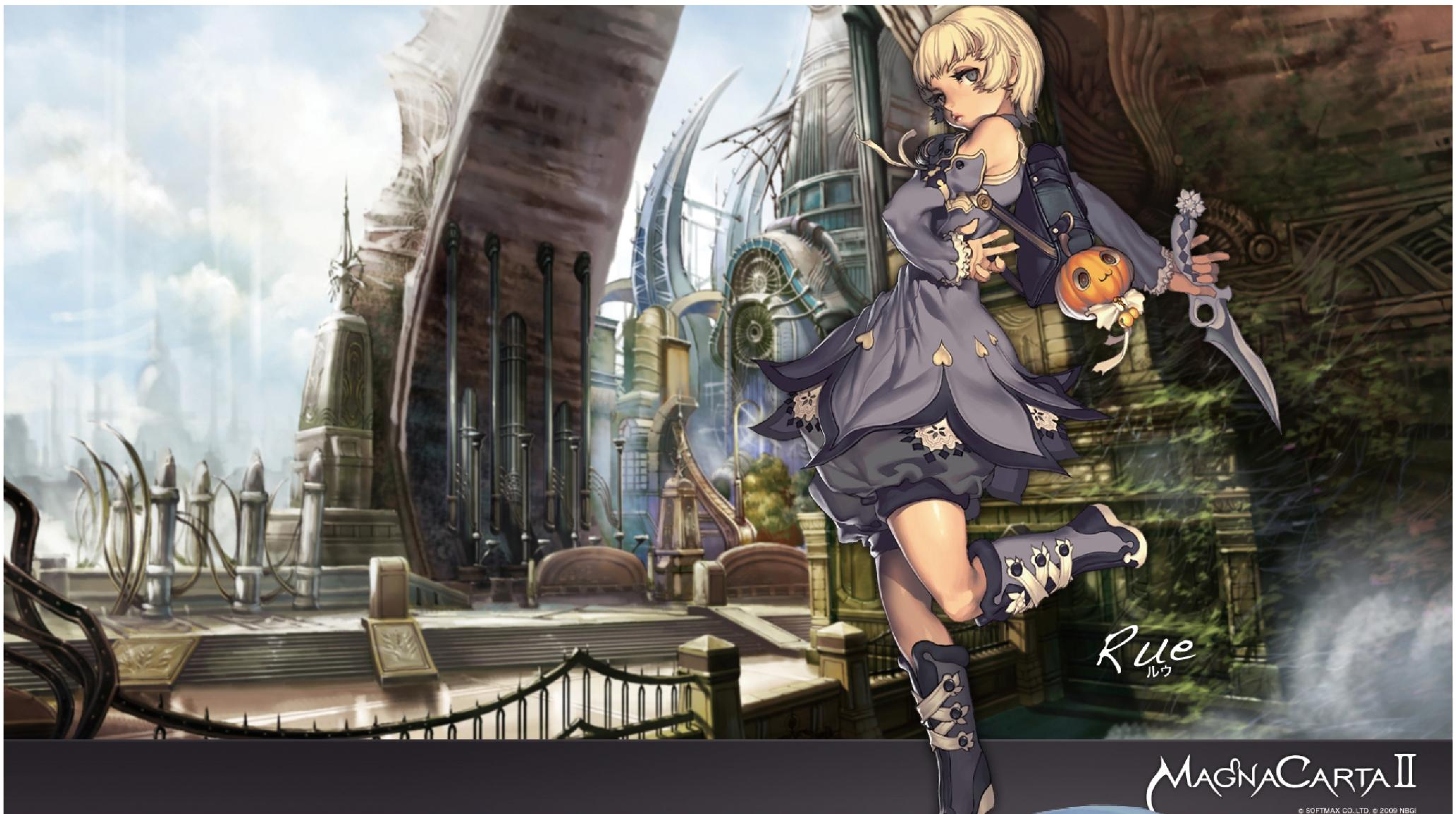
Tony 的影响也不止于此，金亨泰在服装设计上也吸收了 Tony 所创作的不少商业画作的特点，并进一步将装饰复杂化。

因为《Tempest》的成功，金亨泰如愿以偿地入职了 Softmax，而不仅是一名外包的美术人员。之后金亨泰上位成为《创世纪战 3》的主人设和主美术，并负责大量的插画。《创世纪战 3》的成功，令金亨泰开始声名鹊起，成为了韩国当时炙手可热的人气插画师。

后来 Softmax 想要靠《真名法典》打开国际市场，主美的重任自然就交给了靠着《创世纪战 3》打响了国内声誉的金亨泰。被寄予厚望的《真名法典》，在 Atlus 和万代南梦宫的发行帮助下成功地打开了海外市场，金亨泰的名字也开始为全世界所知晓。



▲成熟期 Tony 的插画

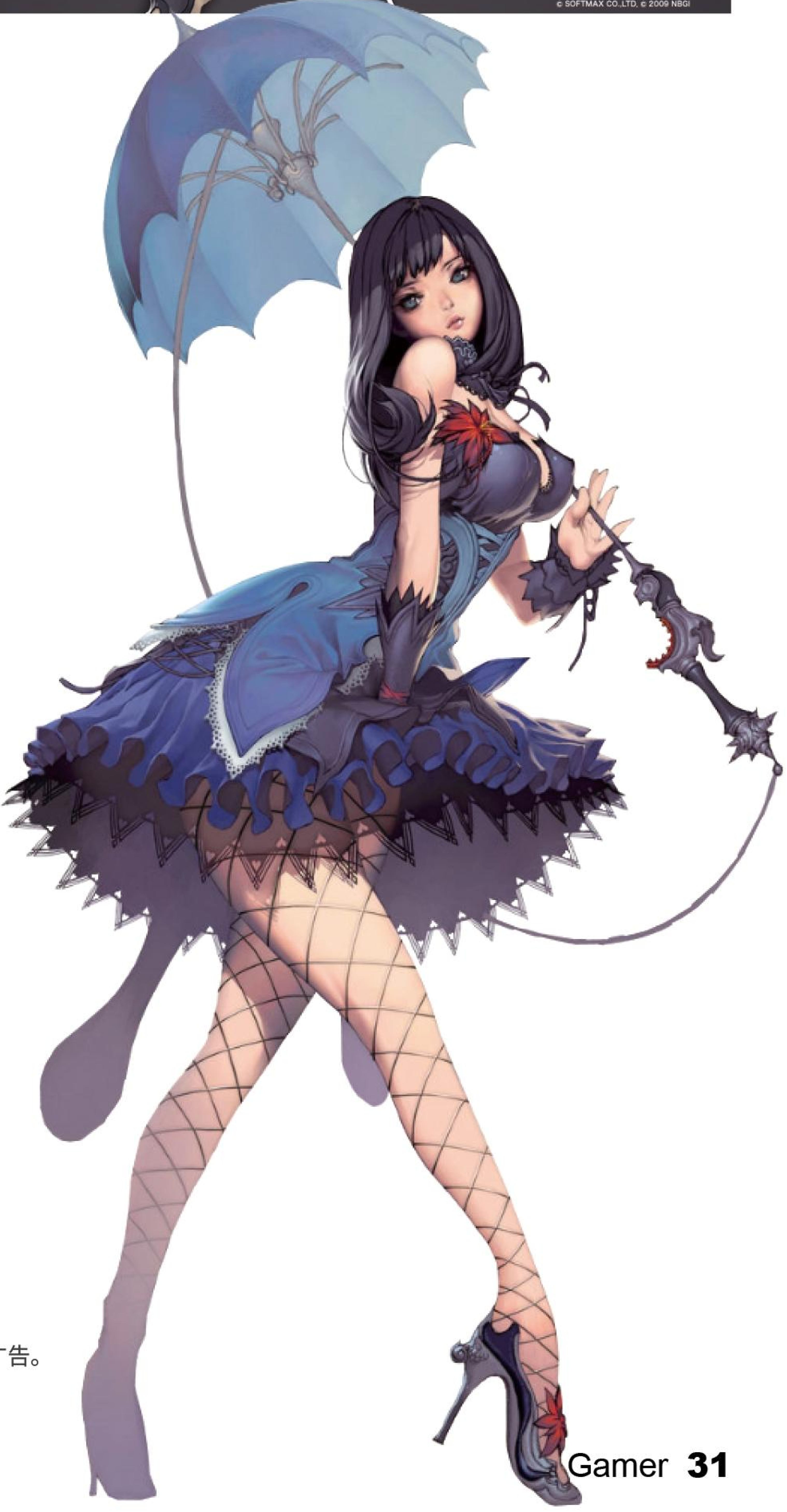


▲ X360 上的《真名法典 2》在国内曾经火爆一时。

当然，这段时间金亨泰创造出了自己的风格，但与此同时，自身的问题也暴露了出来，比如在《创世纪战 3》就开始出现的人体比例失调问题，比如“腿比腰还粗”、透视失真等问题（好吧，这放到现在好像也没什么）。不过这并不影响金亨泰凭借《创世纪战 3》和“《真名法典》系列”得到了韩国海内外的关注。

无独有偶的是，金亨泰与 Tony 在生涯轨迹上有很多重叠的巧合，两个人都有打响名堂的代表系列，金亨泰是《真名法典》，Tony 是《光明》；两个人都开创了流派与风格，前者直接代表了韩式插画，Tony 也影响了后续日式的插画风格；两个人都在海外有着极高的声誉。但 Tony 后续因为辨识度太高、让观众陷入了审美疲劳，以至于在如今的商业作品的插画和人设里，很难找到 Tony 的作品。而金亨泰，则更进一步，继续构建自己的美学帝国。

因为中国国内游戏的平台主要集中于 PC，因此，金亨泰在中国打响名堂要比《真名法典》发售晚一点。但不鸣则已、一鸣惊人，金亨泰凭借一款 MMORPG 成功地引爆了中国市场并一发不可收拾，这款游戏的名字想必不用笔者多说，正是——《剑灵》。


▶金亨泰的精美人设曾经充斥于国内的各种山寨弹窗小广告。

厚积薄发的剑灵

《剑灵》在中国市场的成功，是现象级的。但不可否认的是，《剑灵》能够在中国大陆有如此高的热度，金亨泰作为美术总监所奠定的美术风格，是最大的推手之一。只不过，借了一点东风，这个东风就是广大玩家熟悉得不能再熟悉的模因——油腻的师姐在哪里。

作为当时劣质页游宣传时选取的视频切片，由金亨泰团队操刀的性感角色在画面上出现，文案搭配着“我不断地寻找，有你的世界在哪里”这样听着有点“糟糕”的台词。随着互联网的逐渐发酵，文案逐渐变成了充满传播力的“我不断地洗澡，油腻的师姐在哪里”，加速了《剑灵》这个游戏的传播，让这部游戏成为了当时国内现象级的 MMORPG。

而当时国内《剑灵》的运营方腾讯，也发现了作品的美术的确能够吸引不少玩家，因此也借了东风，重点宣传游戏的美术总监金亨泰，让他的名字响彻国内。

▼《剑灵》的主视觉



《剑灵》是金亨泰在多年沉淀之后交出来的令人满意的答卷，已经升职到美术总监的他统领团队继续深化个人风格，女角色身材高挑并且有着华丽的衣装，更为强调妆容的人设也让游戏中的角色非常色气。更重要的是，金亨泰本身就非常重视插画的光影表现，因此，本作的 3D 建模很好地呈现出金亨泰的艺术风格，尤其是角色肢体的高光反射，让《剑灵》的角色表现力更上一个台阶。

《剑灵》这个阶段，完全可以说是金亨泰美学层面的厚积薄发，之前在《真名法典》所积累的 3D 表现力，在硬件限制较少的 PC 进一步上升。另外自创角色功能对于美术的综合实力是个很大的考验，尤其是需要贯彻一个美学风格，而当时《剑灵》的“捏脸”几乎成为了市面上 MMORPG 的标杆，甚至引领了（至少是中国国内的）风潮。与此同时，MMORPG 的长运营特性，也要求金亨泰率领美术团队不断地推出新内容、新角色，来维持游戏的热度和玩家的兴趣点，这方面《剑灵》做得也不差。

《剑灵》在国内主要的问题还是在于自身的收费模式，这方面当然与金亨泰没有太大的关系，而金亨泰的美术，毋庸置疑地赢得了满堂喝彩，尤其在国内有着无数插画师难以望其项背的知名度，进而成为了韩式插画的代言人，韩式插画也逐渐成为了国内插画爱好者所研究的对象。

只不过金亨泰的野心不止于此。



▲剑灵插画与 3D 呈现

创业的金亨泰

尽管金亨泰在 Softmax 和 NCsoft 负责美术的作品赢得了满堂彩，但在他眼里，似乎还不够“极致”。家用机和 PC 平台上，3D 是绝对意义上的主流，而平面化的插画，从设定原画到 3D 建模的过程，无疑是一次“再创作”。尽管作为美术总监，金亨泰可以让 3D 建模师们把自己笔下的角色调整成最为符合自己审美的建模，但过程中肯定充满着妥协——或者是因为技术、或者是因为时间。

但可能是作为一个插画师的“自我修养”，对于平面表现力的追求才是金亨泰的核心诉求，因此他尽可能地选择那种既能够还原出“插画”本身的表现力，又无需经历 3D 建模的损耗和调节，也能够避免市场上关于“Low Tech”（平面在游戏语境中普遍有着 Low Tech 的认知）的印象。所以，金亨泰选择自己创业，并找到一个很合适的表现方式——Live2D，因为 Live2D 本质上是把插画的元素拆分，根本上还是插画。而金亨泰所创立的公司 Shift Up，其第一个面世的作品，就是《天命之子》。



▲玩法传统，但视觉呈现不传统的《天命之子》。

在《天命之子》中，身为创始人的金亨泰彻底放飞自我，描绘出最符合自己性癖的女角色，角色的丰满程度较之他此前的作品更为过分，甚至在国际服上线的时候被各个国家的政策分成两个级别，无和谐的 R 级和和谐后的 12+。《天命之子》也凭借这些放飞自我的“色色”，让游戏取得了现象级的商业成绩。

更重要的是，金亨泰似乎找到了一种自洽的表现方式，《天命之子》引入了当时新型的 Live2D 技术，让这些本就非常色气的角色通过 Live2D 的方式动了起来。游戏上线的时候，距离第一款使用 Live2D 游戏、PSP 平台上《我的妹妹不可能那么可爱》的发售过去了五年时间，移动端游戏也逐步开始普及这项技术。而《天命之子》算上创业的筹备期和从企划到面世的过程，金亨泰大概在很久之前就有使用 Live2D 的想法了。这也能看到金亨泰对于新兴技术的接纳与吸收。

尽管《天命之子》宣布即将在今年 9 月 21 日停运，但是这款作品给全世界各国玩家带来的“色色”是震撼的，同时当提到应用 Live2D 的作品,《天命之子》也是不能忽视的。

《妮姬》也于去年 11 月 4 日正式运营，在《天命之子》的铺垫下，Shift Up 的《妮姬》在公布以来，就博得了无数玩家的眼球并赚得无数的期待。《妮姬》非常俗套，丰腴的女性使用枪械射击，这种男性向味道直冲天际的结合几乎不需要什么考量。但是凭借金亨泰的美术呈现，尤其是对于女性大腿与裤袜的结合，在搭配上日渐熟练的 Live2D，让整个《妮姬》的观感宛如尤物。



■《天命之子》充分发挥了金亨泰的优势。



■金亨泰也相当支持团队画师呈现出自己的风格（半周年活动贺图）。

但《妮姬》的“色气”程度就到此为止了吗？显然还不够，作品开创性地用竖屏模拟 TPS（第三人称射击）并搭配游戏关卡内置的掩体，让女性角色在掩体之后背对着玩家，这样“反直觉”（毕竟大多数人想要看正面）的设计反倒进一步突出金亨泰团队所设计的女角色美感。与此同时，金亨泰进一步强调女性形体的夸张化，比如从大腿到足部呈现的是三角形，让这些看起来不协调的女性有着诡异的美感，同时军武风的服装搭配也算是金亨泰以往履历中没有涉及的领域，同样交出来一份不错的答卷。

金亨泰在创业阶段，显然不满足于此前的“条条框框”，而是用更为取巧的方式——竖屏、Live2D 来进一步强化自身以及团队的风格，来更极致地诠释自己所理解的“美”。

纵观金亨泰的履历，我们会发现，如果韩国那段时间不大规模禁止漫画出版和漫画创作，或许金亨泰会成为在韩国国内有一定名气的漫画家。但命运给他开的玩笑让他进入了游戏行业，接触了早期的 Tony，接手了一个个国内的重点项目，被公司给予了“出海”的野望，金亨泰也凭借自己的思考与进步，完成了上述的任务，并让自己的名字响彻云霄，成为了全世界最知名的游戏插画师之一。之后他选择创业，选择用最极致的方式来贯彻他的美学。而他的整个历程，似乎顺风顺水、水到渠成，似乎除了理解客户需求之外，没有什么“困难”萦绕着他。

但或许，如果没有早期那种行业被打压、被迫转行的履历，无论金亨泰是在漫画行业生存，抑或因漫画路途不顺又一次选择游戏行业，他或许会收敛起自己那喜欢巨乳、喜欢粗腿、喜欢刻画女性肉感的癖好，去不断地满足甲方的需求，去顺应社会的风向。

如果是那样的话，损失的还是游戏行业和插画行业，因为无论在哪个时代，能够将个人趣味极致释放、并且取得足够多的商业成功的人，实在是太少了。





2023年上半年游戏业界回顾

文：三日月　美：咕噜

不知不觉间，2023 年已经过去了一大半。与 2022 年相比，2023 年的游戏业界仿佛处在了一个“变”与“不变”的叠加态当中——一方面，AI 技术的发展让游戏行业看到了全新的发展方向和前景；但另一方面，去年大红大火的“元宇宙”和“区块链”却依旧在摸索当中，与玩家的距离依旧很远，甚至比去年更远了；至于业界和玩家都很关心的一些大事，例如微软收购动视暴雪一事，却依旧还没有尘埃落定，一年半过去后依旧差临门一脚。

而对于大部分玩家来说，“游戏业界”终究还是离自己太远，能玩到好游戏才是最重要的。与喜忧参半的业界相比，2023 年的上半年新作阵容可谓是热闹非凡：其中既有《塞尔达传说 王国之泪》这种“站在巨人肩膀上的巨人”的现象级游戏推出，也有《生化危机 4 重制版》这样的经典游戏重制版。而在任天堂和 Capcom 这些巨头之外，也有不少在销量和质量上引人瞩目的“二线作品”——它们或许不是由业界知名一线开发商出品，但在销量和口碑上却获得了不亚于巨头们的成绩。

不管是为了回顾过去，还是为了展望未来，还是只是单纯想吐个槽。接下来，就让我们一起来从各个角度来回顾 2023 年上半年的游戏业界吧。

注：因为 2023 年还没过去，因此下文中大部分数据都只是统计方根据投资资金的流向、目前的市场状况、国际形势等因素进行的预测，数据仅供参考。

全球市场总览

在开始正文前，首先先让我们看一组数据。毕竟数据虽然枯燥，但却最能直观市场的现状。从市场规模来看，全球游戏市场年收入总值预计能够达到 2010 亿美元，相比去年同期增长了 9%（数据来源：KONVOY）。除此以外，知名市场分析机构 Newzoo 给出的预测是 1887 亿美元。根据统计范畴的不同，这个数据会有巨大的区别——KONVOY 的统计并没有列出具体的范畴，而 Newzoo 的数据则包括了移动端游戏、主机游戏、PC 游戏和网页游戏。而当统计的范畴进一步扩大时，这个数据自然也会发生巨大的变化，例如 statista 的计算方式则是将移动端游戏、下载游戏、网络游戏、网络服务（包括订阅服务）、云游戏、游戏内广告和直播都算是“游戏市场收入”的一部分，收入预测也因此猛增到了 3850 亿美元。

无论统计方法如何不同，数据之间也存在差异，但基本所有分析机构的意见都是一样的——虽然增长速度相比去年缓慢了一些，但游戏市场的发展形势依旧是向上的。



▲ KONVOY 全名“Konvoy Ventures”，是一家成立于 2017 年风险投资公司，投资领域主要是游戏行业。

▲ Newzoo 是一家全球知名的游戏行业数据统计机构，很多媒体甚至是业界都会引用他们的数据。

市场比例

在 Newzoo 和 statista 的统计中，移动端游戏的收入都占据了主要地位，并遥遥领先于其他类别。以 Newzoo 的数据为例，移动端游戏的收入预测为 926 亿美元，市场占比为 49%，其次分别是主机游戏（561 亿 /30%）、PC 游戏（371 亿 /20%）和网页游戏（19 亿 /1%）。

值得一提的是，虽然从总收入来看，移动端游戏依旧保持着绝对的统治地位，但从增长率来看的话，它相比去年进步并不算明显，增长率只有 0.8%。相比主机游戏 7.4% 和 PC 游戏 1.6% 并不算优秀。



■单从增长率来看的话，移动端游戏已经出现了饱和的迹象，部分被游戏厂商已经开始尝试通过差异化来吸引玩家（图截至即将上线的 Capcom 手游《怪物猎人 NOW》）。

其原因主要有几个方面：首先，2022 年的主机游戏市场表现并不算优秀，由于受疫情的影响，过去几年里，很多游戏的发售时间被延后。而这些受到疫情影响且在 2023 年内发售的游戏中，不乏销量百万级别的作品，典型的例子有《霍格沃茨之遗》（2023 年 2 月发售，销量超过 1500 万）、《最终幻想 X VI》（2023 年 6 月发售，销量超过 300 万），以及《塞尔达传说 王国之泪》（2023 年 5 月发售，销量为 1851 万）。这一前一后的强烈反差，主机游戏市场的“进步”自然也是情理之中。

其次，移动端游戏的发展也受到了阻碍。“得益于”苹果和谷歌相关政策的改变（用户隐私、商店准入等），移动端游戏开发商不得不改变自己的开发计划和商业策略。除此以外，移动端游戏相比其他两个市场更容易出现市场饱和的问题。因此，虽然市场规模依旧独占鳌头，但发展速度却不得不放慢脚步。



▲《霍格沃茨之遗》凭借着 IP 和游戏素质的双重加成成为了 2023 年最大的一匹黑马。据统计，本作暂列 2023 年游戏销量榜的第二位。

玩家数量及构成

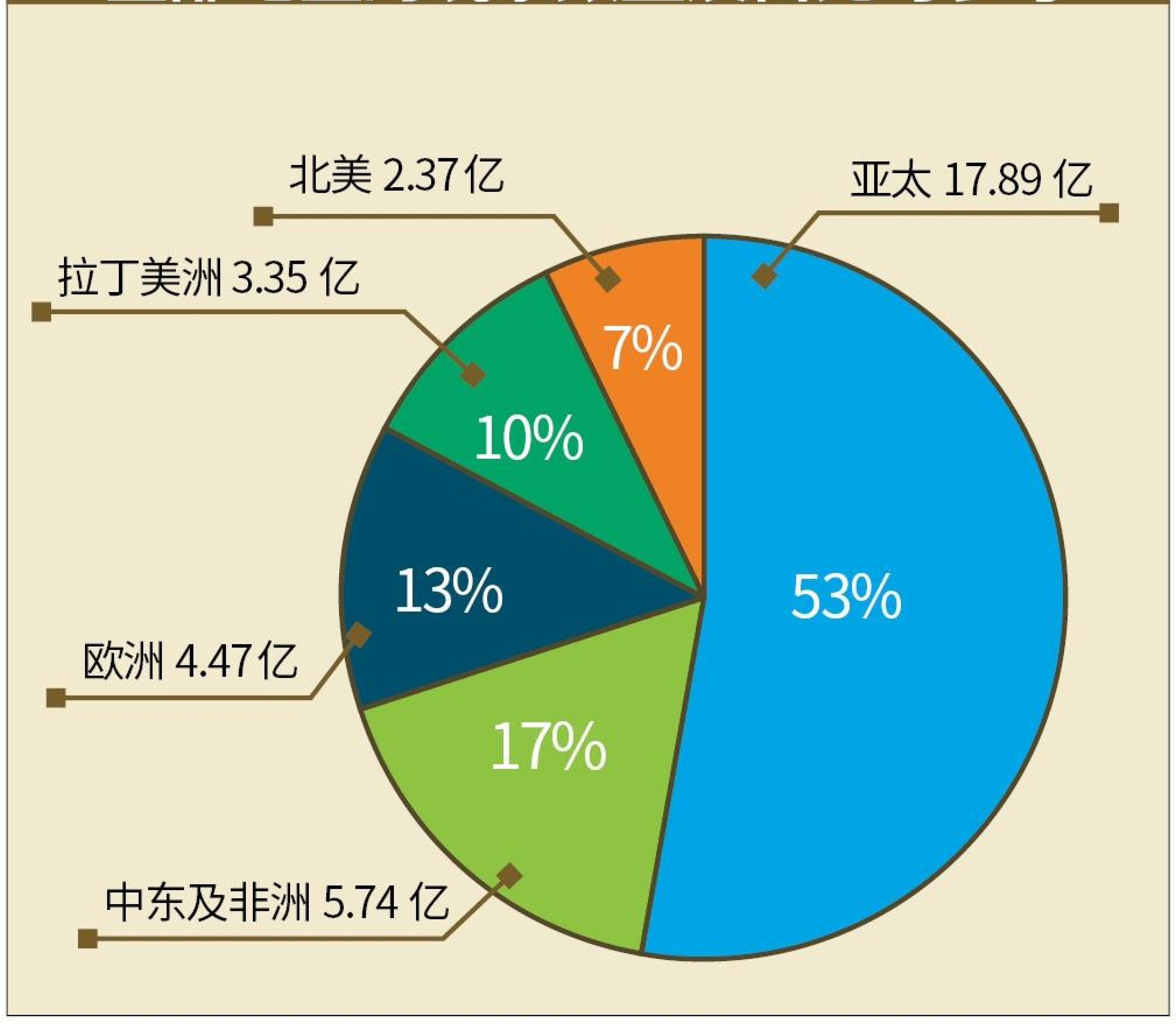
随着游戏行业的发展，全球玩家的数量也在进一步提升。2023 年全球玩家的数量预计将超过 33 亿（数据来源：Newzoo），其中亚太地区的玩家人数最多，为 17 亿 8900 万，占全球玩家的 53%，其中中国、印度、日本和韩国占据了其中的绝大部分。顺便一提，虽然游戏行业被公认为一个新兴行业，玩家也给人一种多是年轻人的印象，但实际上全球玩家的平均年龄为 33 岁，18 岁至 34 岁的玩家占了全部玩家的 38%（数据来源：Headphones Addict）。

其中，人数增长速度最高的地区是中东及非洲、拉丁美洲和亚太。值得注意的是前两个地区，这两个地区的玩家主要游玩的游戏类型是移动端游戏。发展迅速主要得归功于这两个地区的经济水平、手机市场、技术和通讯设备在近几年得到了很大的发展，在原有人口基数的基础上，玩家人数增加自然也是顺理成章。

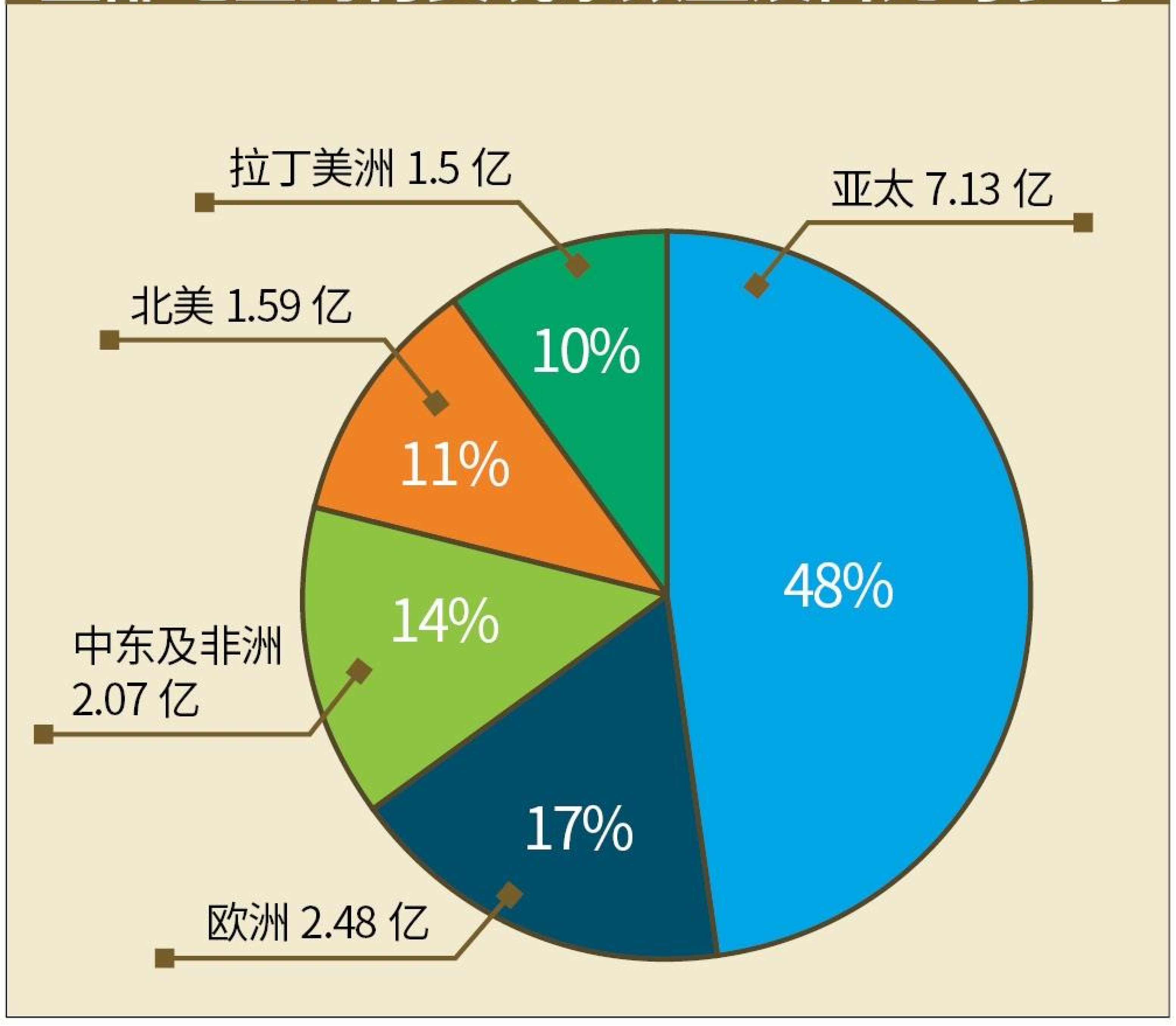
但玩家人数多并不意味着付费玩家的比例高。随着地区经济水平的不同，付费玩家的数量会有明显的差异。亚太地区依旧是占据了全球付费玩家的绝大多数，但相比之下，北美和欧洲的付费玩家占该地区玩家的比例更高。

Newzoo 还针对 39 个地区超过 74000 名玩家展开调研，并

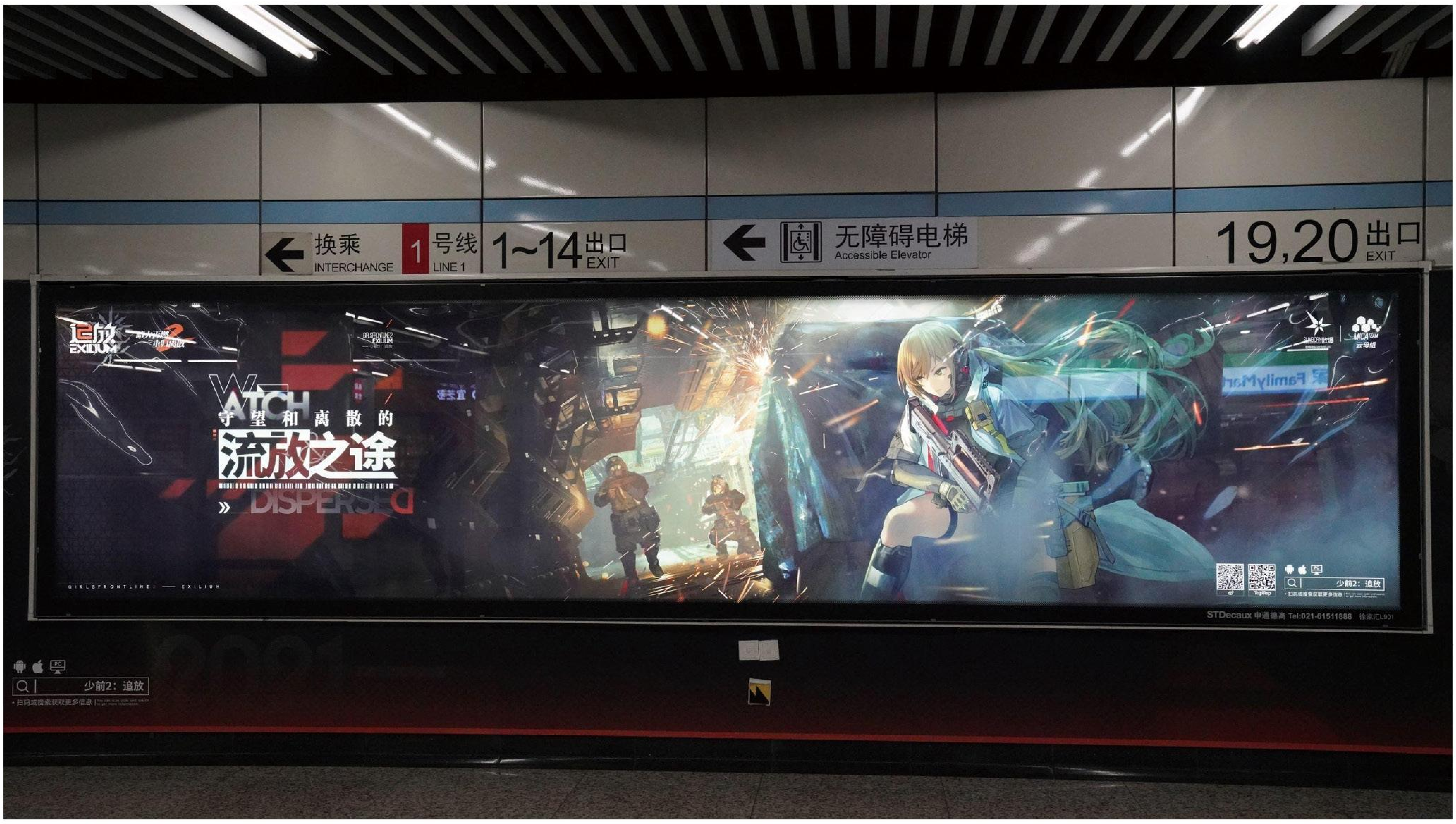
全部地区的玩家数量及占比可参考



全部地区的付费玩家数量及占比可参考



在人数之外发现了一些有趣的数据：79% 网络用户同时也是玩家（会接触游戏）；接近 50% 的玩家是跨平台玩家；在过去六个月里，接近 57% 的玩家在游戏上进行过消费。而这些数据同时也体现了现代游戏行业的另一个特点——游戏的参与和盈利手段早已不仅仅只有玩（买）游戏，游戏作为一种商品早已渗透入人们生活的方方面面。而其中最直接，但本身又不涉及到“玩游戏”的，或许便是直播与电竞了。

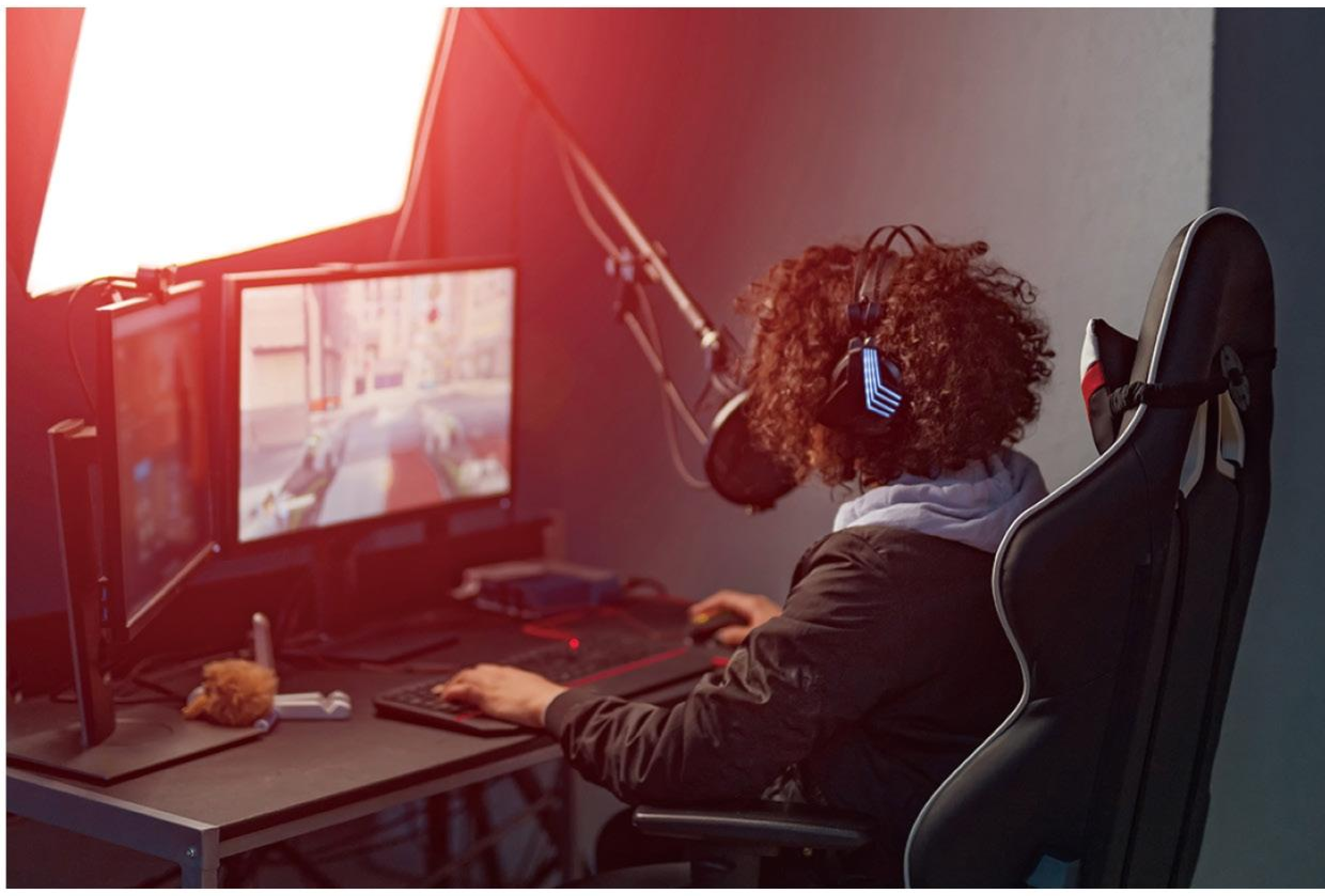


▲不管你是不是这些游戏的受众，你都有可能在上网甚至上班（上学）的过程中接触到游戏。

直播、电竞和改编影视

作为玩家接触游戏最简单的方式之一，游戏直播行业实际上从 2021 年到达巅峰期后便一路降温。在 2021 年第一季度，直播平台（数据来源：Stream Hatchet，平台包括 Twitch、Facebook Live、Youtube Live Gaming 以及其他 11 个国外直播平台）的总观看时长为 94 亿小时，之后逐年下降，2023 年第一季度的总观看时长只有 74 亿小时。不过虽然下降幅度明显，2022 年和 2023 年的表现依旧比 2021 年之前要好很多。

直播行业的火热也带来了其他一些额外效应，例如扩大了人们（主要为玩家）的就业面，催生了游戏主播这一新兴职业；游戏主播则通过广告、赞助和玩家打赏获得收入。同时改变的还有游戏厂商的宣传策略甚至是开发思路——新作通过直播获得更高曝光率的同时，一些先行测试的游戏也能通过直播从观众那里获得最直接的反馈。



▲直播改变了很多玩家享受游戏的方式，甚至改变了部分玩家的人生轨迹。

典型的例子有今年 2 月发售的合作恐怖生存游戏《森林之子》，作为还处于抢先体验阶段的作品，本作发售后在直播平台上获得了极高人气。在同期发售的游戏中，观看时长仅次于《霍格沃茨之遗》和《生化危机 4 重制版》，达到了 2720 万小时（截止至 2023 年第一季度）。直播人气也一定程度反映了在其销量上——首日销量超过 200 万，并且是 Steam 上被加入愿望单最多的游戏。

作为与直播行业相辅相成且性质相似的另一个行业，电竞行业的发展要比直播要顺利一些。虽然不像直播行业在 2021 年突然爆发，但从诞生开始，电竞行业就以稳定的状态不断发展，并在最近几年开始逐步壮大——在 2018 年的时候，电竞市场总值大概在 9.26 亿美元，而在 2023 年，总值预计将达到 21.74 亿美元。（数据来源：Markets and Markets）

与直播行业相似，电竞行业的主要营收来自于赞助商、广告，其次则是比赛门票以及对应周边。另外相比直播行业，电竞行业的最大优势在于用户（观众）的黏性极高，而且付费的意愿也不低，甚至比很多体育项目的观众都要高。而随着电竞行业的热度进一步提高，赞助商和广告的不断涌入也进一步提升了赛事的奖金池，奖金池越高，能够吸引到的观众也越多，从而形成了一个正循环。

据 Newzoo 于 2022 年的报告显示，2023 年的全球电竞观众预计将达到 5.74 亿人次，其中核心观众数量为 2.83 亿，偶尔观看的非核心观众（每年至少观看一次专业电竞赛事）则为 2.91 亿。这个数字将会逐年增加，2025 年预计能够达到 6.41 亿。



▲相比直播和“玩游戏”这个行为，电竞行业的一大特点是参与传播的人甚至是部分观众实际上并没有玩过相关游戏。2021 年中国电竞队伍 EDG 在夺冠后产生的全民热潮便是一个非常典型的例子。

那么问题来了，电竞行业的最大市场是哪里呢？答案是东亚，而更具体一点，则是中国。

在今年 7 月的时候，国内召开了全球电竞运动领袖峰会。峰会召开的其中一个契机是电竞正式作为比赛项目之一进入亚运会。而在峰会上，由中国电竞产业研究院牵头，企鹅有调、腾讯电竞与《电子竞技》杂志综合国内外用户调研、专家访谈和市场调查完成了《2023 年全球电竞运动行业发展报告》。

报告中还指出电竞赛事的国际化趋势明显，在推进不同国家间文化交流能发挥巨大的作用。而随着产业开始通过广告和周边的形式融入到其他传统行业，诸如奢侈品、汽车、金融、文化旅游、周边商品，市场规模也开始不断变大。


■《最后生还者》第一季

相比前几年，2023 年游戏行业迎来的其中一个“变化”实际上是影视改编。游戏 IP 改编影视的历史非常悠久，但两者之间关系密切的同时，又好像“毫无关系”——两者虽然很多时候共用 IP，但制作团队间基本毫无联系，这就导致很多游戏改编影视的质量和还原度很难让玩家感到满意，商业和艺术价值更是难以与原作游戏相提并论。

然而今年却出现了两个例外，分别是 2023 年 4 月由照明娱乐和任天堂共同制作的电影《超级马力欧兄弟大电影》以及 2023 年 1 月于 HBO 播出，佩德罗 · 帕斯卡（Pedro Pascal）与贝拉·拉姆齐（Bella Ramsey）担任主演的电视剧《最后生还者》第一季。这两部作品虽然无论是题材还是体量都不尽相同，但在制作上却有着一个共同点：原作游戏的开发团队深度地参与到了影视作品的制作当中，使得这两部作品能在保留娱乐价值的同时，尽可能地还原原作游戏中的氛围。

而事实也证明，精良的制作能同时带来经济和 IP 传播度上的收益——截止至今年 6 月，《超级马力欧兄弟大电影》全球票房达到了 13.55 亿美元，暂列票房榜的第一位；而《最后生还者》光在美国地区就吸引到了超过 3200 万观众，同时也带动了相关游戏的销量。

■《超级马力欧兄弟大电影》


其他领域

在谈到游戏乃至科技的未来时，有几个领域的存在感会特别的高：云游戏、区块链和元宇宙。这些领域虽然各不相同，但对于大部分玩家来说它们都有一个共同点：它们仿佛离玩家很近，但实际上又很遥远。

云游戏

云游戏算是这些技术中与玩家关系最密切的。这个最早由芬兰企业 G-cluster 在 2000 年 E3 提出的技术于 2003 年面世，虽然诞生很早，但这个技术一直没有彻底改变玩家游玩游戏的习惯。原因也非常简单，作为云游戏能够顺利实行的基础，网络的发展一直没有跟上云游戏技术的步伐。这个问题随着近几年网络以及移动端设备的发展得到了一定程度的缓解，云技术的发展开始进入高速期。

在 2022 年，云游戏领域拥有 3170 万付费用户，总收入达到 24 亿美元（数据来源：Newzoo）。在当时的预测中，2025 年的云游戏付费用户数量将会达到 8690 万，总收入将会达到 82 亿美元，其增长速度相当惊人。

现在在云游戏领域上处于领先地位的分别是：英伟达、微软、亚马逊、腾讯和索尼。微软于 2019 年推出 xCloud 服务，之后这个服务被整合进了 XGPU 订阅服务当中。在 2022 年 10 月的时候，微软 CEO 在电话会议上透露云游戏服务用户数量已经突破 2000 万。与微软通过主机服务（XGP）带动云游戏相似，索尼也是通过订阅服务 PS Plus 来推动自家的云游戏服务 PS Plus Premium，云游戏服务人数达到了 800 万（数据截止至 2023 年 3 月）。

相比微软和索尼两位主机市场巨头，其他巨头在推广云游戏的方向各不相同：英伟达结合了自身擅长的领域，旗下云游戏



▲依靠着自身在其他领域中的统治地位，微软的云游戏服务与其说是一种“服务”，更像是一个庞大生态下的一环。

服务 GeForce Now 在画面表现力优于其他对手；亚马逊旗下的 Amazon Web Services 历史悠久且经营范围广，在游戏领域上，他们的服务对象是游戏开发商，为其提供稳定的云游戏服务器。

但就和上文所提到的一样，云游戏作为一项服务，距离现在的绝大部分玩家来说还是太遥远，也不会是玩家的第一选择，更别说动摇现在的游戏市场了。不过在 2023 年，云游戏还是以一种很奇怪的方式引起了玩家们的注意——在微软收购动视暴雪的过程中，他们遇到的最大拦路虎之一便是英国的 CMA（竞争与市场管理局），后者阻扰的其中一个理由便是担心微软完成收购后会在云游戏市场上形成垄断地位。



▲在 2022 年 9 月的时候，蔚领时代和米哈游共同研发的《云 · 原神》获得了一定程度的成功，算是主流移动端游戏在云游戏上的一次尝试。

而几家欢喜几家愁，云游戏市场发展势头一路见好的同时，也不乏出局者。其中牌面最大的一位无疑是谷歌，谷歌旗下的云游戏平台 Stadia 在 2019 年推出，在积极引进其他第三方游戏同时，还尝试通过建立全新的工作室来为平台提供独占游戏。然而由于支持游戏少、订阅费用高以及网络需求高等原因，最终在今年 1 月彻底终止服务。

值得注意的是，就和游戏市场类似，国内外在云游戏领域上的发展方向也不尽相同。相比国外将云游戏的重点放在主机和 PC 不同，中国云游戏市场的重点放在了移动端。在今年 4 月 26 日的时候，福州举行了第六届数字中国建设峰会，在峰会上发布了《2023 年全球云游戏产业深度观察及趋势研判研究报告》。报告中指出，2022 年，中国云游戏市场收入达 63.5 亿元，同比增长 56.4%；月活人数达到 8410 万人，同比增长 35.21%，而手机正是中国玩家的主要云游戏平台。

区块链（NFT）

相比云游戏，区块链是一个距离传统玩家非常遥远的领域。而当游戏产业谈到区块链的时候，其实大部分时候谈的都是 NFT，也就是区块链上的数字资产。相比其他传统游戏，区块链



■ Stadia 最终也没有成功撼动游戏市场，勉强只能算是个搅局者。

游戏的特点是“Play-to-earn”模式，也就是玩家通过游玩游戏来获得数字资产，这些数字资产则可以换成现实中的货币。这项技术在游戏领域中的终极目标是让现代游戏中常见的饰品、角色皮肤等要素全部转变成 NFT，使其不再是单纯的装饰品，而是玩家真真切切的个人财产。

NFT 概念在 2015 年左右开始流行，并在 2021 年突然成为了投资界的热门话题。然而在经历了 2022 年的“虚拟货币寒冬”后，区块链连带 NFT 一起受到了不小的打击。

知名实体游戏连锁店 GameStop 是最早公开进入 NFT 领域的游戏企业之一，并在 2021 年 7 月 11 日上线了自家的 NFT 交易网站。然而上线后不光受到传统玩家的冷嘲热讽，市场反映也不好。2022 年的“虚拟货币寒冬”后，GameStop 的 NFT 业务衰退便一发不可收拾。随着提出这个概念的时任 CEO 马特 · 福隆（Matt Furlong）在今年 6 月被革职，GameStop 也在 8 月 2 日的时候宣布将终止 NFT 交易网站的个人钱包业务，这位昔日的实体店巨头被迫停下了在 NFT 领域攻城略地的脚步。


■马特 · 福隆

在区块链领域中，游戏的用户（交易）活跃度是最高的。区块链分析平台 DappRader 的数据显示，在 2023 年第一季度，游戏用户在区块链用户中的占比达到了 48%，第二季度虽然下滑明显，但依旧占据了 36%，是所有领域（DeFi（以加密货币为主的金融模式）、NFT、游戏和社交）中最高的。顺便一提，区块链游戏的每日活跃 UAW 数量（注 :UAW 指的是“唯一活跃钱包”，读者们可以将其理解为银行账户，同一个用户可以拥有复数的 UAW）为 70 万左右。

从数据也不难看出，区块链游戏的规模完全不能与传统游戏领域相提并论。这也变相暴露出现今区块链游戏的一个尴尬之处——市面上其实不乏区块链游戏，从数量和规模上来说也初步成型，然而这些游戏与传统玩家（游戏领域）的割裂感非常强烈，后者既不了解，也不会去游玩。

话虽如此，即便区块链领域早已风光不再，但其中的潜力依旧吸引了不少传统大厂。其中最积极的要数 Square Enix，他们不光在财报中多次提及要着力发展区块链游戏领域，更重要的是他们已经做出了成品，一款名为《SYMBIOGENESIS》的全新游戏于 2022 年 11 月公布，上线时间未定。除此以外，索尼和育碧也开始进军这一领域，两家的态度更不相同。前者在 3 月的时候申请了一个关于让 NFT 在游戏和主机间传递的专利，而后者则与 Square Enix 类似，在今年 6 月 30 日的时候公布了自己的区块链游戏，主打 PVP 的策略角色扮演游戏《Champions Tactics》。



■结合自身经营的窘况，GameStop“试水”NFT 市场更像是一次狗急跳墙的尝试。



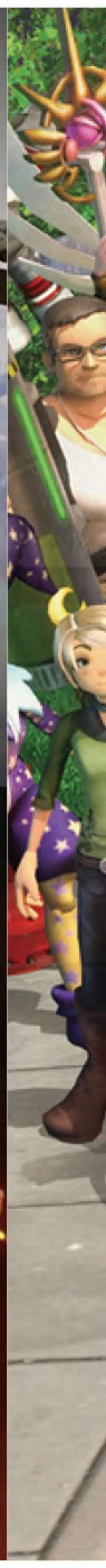
■虽然公布了半年有多，但《SYMBIOGENESIS》的具体玩法依旧没有公布。



■2018 年上线，2021 年爆火的区块链游戏《Axie Infinity》由越南工作室 Sky Mavis 开发，曾经是不少东南亚平民赚外快的手段之一。



■相比《SYMBIOGENESIS》，育碧公布《Champions Tactics》要低调很多，首次公布是在日本的一个区块链主题活动上。



元宇宙（游戏）

与区块链类似，元宇宙同样是一个玩家经常听到，但却好像没多少交集的领域。元宇宙游戏的发展同时与上文提到的云游戏、区块链、NFT 息息相关，与之相关的还有虚拟现实（VR、MR 等）。2022 年元宇宙游戏的市场总值为 100 亿美元，2023 年预计能到达到 138 亿美元。值得注意的是，虽然目前看来总值相比传统游戏市场有点微不足道，但大部分统计机构和专家都认为元宇宙就是游戏的未来，2030 年的市场总值预测将会达到惊人的 1634 亿美元，增长率可以用恐怖二字来形容（数据来源：statista）。

元宇宙在游戏领域的发展所遇到的困境与区块链类似，与传统游戏领域缺少交集。但与区块链的情况不同，虽然同样缺少交集，元宇宙在传统游戏领域中已经有两个获得巨大成功的案例：《堡垒之夜》和《罗布可思》（Roblox）。与“半道出家”的《堡垒之夜》不同，《罗布可思》的开发理念乃至上线后的运营理念都是朝着“打造元宇宙”的方向进发，因此我们也可以从这款游戏的表现，来大概推测元宇宙游戏的潜力和未来。

《罗布可思》在 2023 年第一季度的收入为 6.553 亿美元，相比去年同期增长了 22%，第二季度的收入则是 6.808 亿美元，相比去年同期增长了 15%。相比利润，更值得我们注意的这款游戏的活跃玩家人数——今年第一季度的平均日活跃玩家数量为 6610 万，同比增长 22%，第二季度则是 6550 万，同比增长 25%。这些玩家的游玩时长总计超过 140 亿小时，平均每位活跃玩家在游戏中花费的金额约为 11.92 美元。上述这些数据虽然增长幅度不一，但相比去年依旧呈上升的趋势。



▲虚拟现实技术与元宇宙息息相关，而两者在现今也面对了相似的困境——两者对于一般用户都缺少足够的吸引力。



■上线于 2005 年的《罗布可思》的成功在证明了元宇宙游戏可行性的同时，也证明了创造一个富有生机的“元宇宙”并不是一件能够一蹴而就的事情。

结语：处于变与不变之间的2023

随着疫情影响的逐渐消退，2023 年的各行各业都迎来了一定程度的复苏，其中自然包括了游戏业，但也不是所有人都能享受到“复苏”。曾经是业界规模最大的线下游戏展会 E3 因为疫情从 2019 年后连续缺席三年，其主办方 ESA 原想在今年重整旗鼓，但随着“御三家”任天堂、索尼和微软以及育碧、SEGA 等大型第三方的相继退出，E3 2023 最终只能继续停办。或许有人会觉得这是因为游戏厂商开始转换宣传思路，然而眼看 TGS、科隆游戏展以及其他大大小小的游戏展会相继“复出”并且不乏大厂参展，或许其中的问题更多还是出在 E3 和 ESA 上。

作为夺取了 E3“王座”的篡位者，由知名游戏主持人杰夫·基思利（Geoff Keighley）举办的 Summer Game Fest 2023 于今年 6 月 8 日展开，成为了今年最大的游戏发布会之一。整个发布会全长 3 小时，在线观众峰值人数达到了惊人的 200 万（作为对比，游戏颁奖典礼性质的 TGA，观众峰值人数约为 43 万），总观看时长达到了惊人的 440 万小时。

在长达超过一年半的马拉松后，微软收购动视暴雪的交易终于在今年迎来了成功的曙光。交易的两大拦路虎：美国的联邦贸易委员会（FTC）和索尼相继“败下阵来”。前者败诉，美国法院批准了微软的交易，而后者则与微软达成协议，保证《COD》将在未来继续登陆 PS 平台。此时挡在微软面前的就只剩下英国的 CMA，而从目前的情况来看，微软和动视都对这笔交易持乐观态度，交易达成的最终期限则从原来的 7 月 18 日延长至 10 月 18 日。

或许让玩家更感到担忧的，不是微软能否收购动视暴雪，而是后者在被收购后能不能重回巅峰（主要指暴雪）。曾出品《冤罪杀机》《掠食》等知名游戏的 Arkane 在加入微软大家庭后的首款 Xbox 独占大作《红霞岛》在今年 5 月发售，由于极低的完成度和游戏素质，游戏的评价可以用“非常差”来形容。在今年 6 月的时候，外媒爆出这款开发始于 2018 年的游戏在开发过程遇到了诸多内部问题。原母公司 ZeniMax 的愿景（本作定位是一款服务性游戏）与 Arkane 的团队愿景有很大冲突，而微软在 2020 年完成对 Zenimax 的收购后，并没有干涉其内部管理，反而将大量的宣传资源分给了《红霞岛》，过度宣传和本身就堪忧的游戏素质让本作成为今年玩家评价最低的第一方游戏之一。这也从侧面暴露出了另一个问题——微软收购了众多工作室后，推出的优秀作品却寥寥无几，自身的 IP（例如《光环》）发展也不尽人意，管理水平让人担忧。

对于玩家来说，2023 年上半年是“丰收的上半年”。虽然有像《红霞岛》这样令人大失所望的作品，但与之相比也有不少优秀的作品推出：《生化危机 4 重制版》《霍格沃茨之遗》《塞尔达传说 王国之泪》《最终幻想 X VI》……而在下半年，无论是“久别重逢”的《装甲核心VI境界天火》、万众期待的《星空》，还是刚刚发售的《博德之门 3》，都仿佛在预示着 2023 年的下半年依旧值得各位玩家期待。



■ E3 的未来不容乐观。



■和厂商相继退出导致无疾而终的 E3 相比，Summer Game Fest 2023 的合作厂商名单显得更加刺眼。



■微软收购动视暴雪大概率会在今年尘埃落定。


■在不少业界人士看来，微软大力宣传《红霞岛》是因为其缺少能与索尼以及任天堂竞争的第一方游戏，不得不“矮子里拔将军”。



■无论对于 Bethesda 还是微软，《星空》都不容有失。



FPS吸金之王

《COD》的发展之路

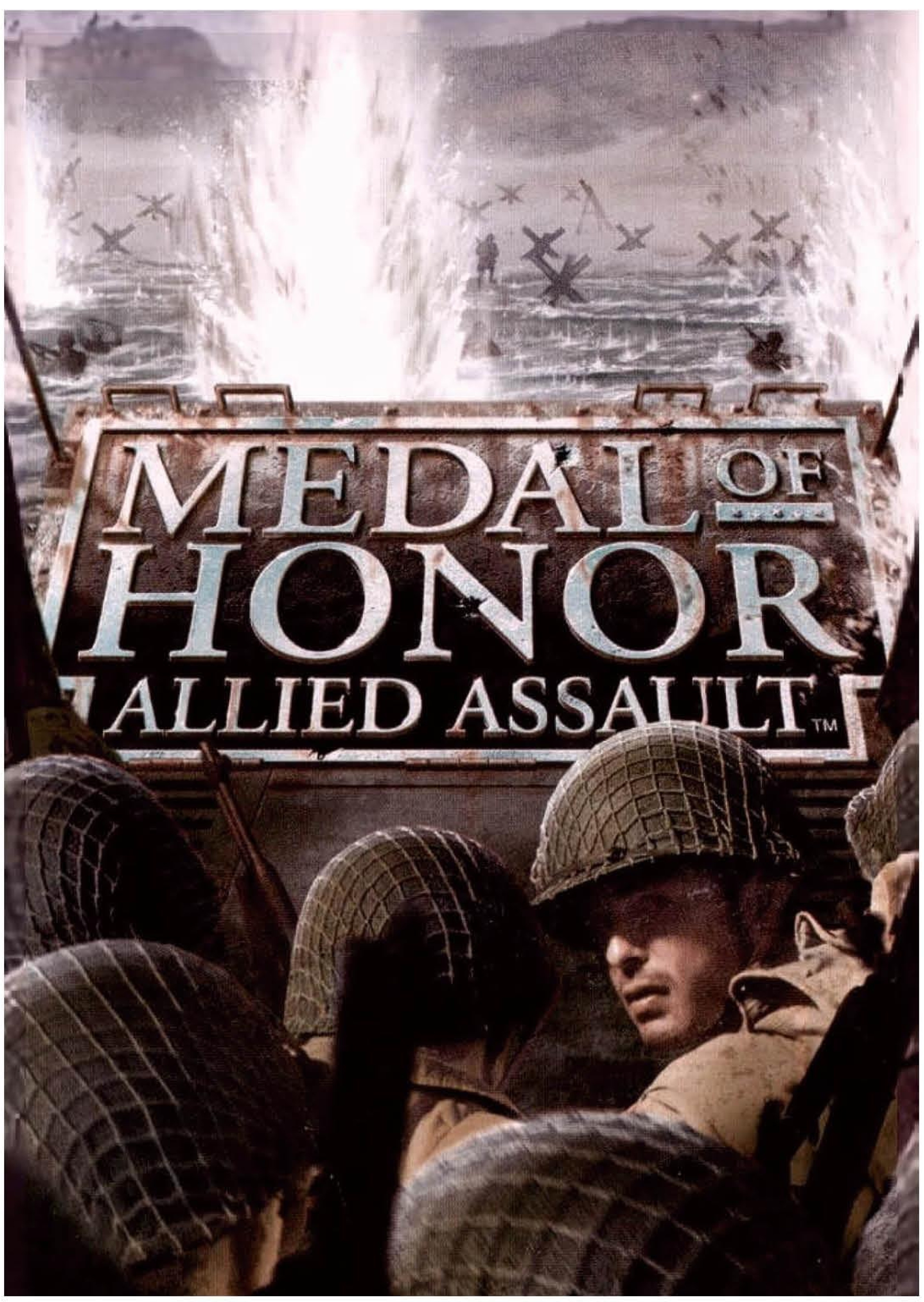
列出一份游戏 IP 价值排行榜，“《COD》系列”一定名列前茅，截至去年，该系列的累计销量已经超过 4 亿份。如今这一 IP 也迎来了自己的 20 周年，今年年末也即将迎来系列第 20 部作品。在此周年之际，本文将带大家回顾这一庞大 IP 的发展之路，了解它的前世今生。

文：熊猫　美编：Juxi

2015与Infinity Ward



▲文斯·赞佩拉（左）和杰森·韦斯特（右）



◀《荣誉勋章 联合袭击》

在说“《COD》系列”之前，不得不先提及两位制作人，文斯·赞佩拉（Vince Zampella）和杰森·韦斯特（Jason West）。二人都曾在SEGA工作，他们也是因此结识。因为在北美地区的业务锁紧，导致SEGA进行了大规模的裁员，文斯和杰森不幸在这次裁员潮中失去工作。兜兜转转，最终两人来到了位于俄克拉荷马州的2015工作室。2000年，2015工作室刚好从梦工厂手中拿到了《荣誉勋章》的续作开发工作，二人凭借自己的工作经验成为了这一项目的设计师，并在2002年交出了《荣誉勋章 联合袭击》。本作使用了当时较为成熟的雷神之锤3引擎（id Tech 3），在画面表现上非常优秀，尤其是武器细节的刻画上尤为到位。在剧情和关卡设计上，作为“《荣誉勋章》系列”中，最后一部有斯皮尔伯格参与的作品，本作也是大量参考了电影《拯救大兵瑞恩》。对于彼时的2015工作室来说，本作的商业成绩可以称得上非常亮眼，仅在发售当年就卖出超过300万份。文斯和杰森两人也成功凭借本作打响了自己的名字，并在2015工作室中树立了威信。

但游戏发售后不久，两人便和2015的CEO汤姆·库蒂尔卡（Tom Kudirka）产生了矛盾，直接导致了文斯和杰森的离职，并带走了超过20名参与过开发《荣誉勋章 联合袭击》的人员，打算成立自己的工作室。他们先是找到了《荣誉勋章 联合袭击》的发行商EA寻求帮助，但结果并不顺利。不过此时EA的老对头动视却对二人伸出了橄榄枝——因为眼馋“《荣誉勋章》系列”的商业成绩，动视希望文斯与杰森可以打造一款与其对标的IP。于是在2002年5月，文斯二人带着20余名前2015的开发人员，成立了Infinity Ward工作室（以下简称IW），由动视提供资金，并持有工作室30%的股份。这一切发生得非常之快，此时距离《荣誉勋章 联合袭击》的发售才刚刚过去不到四个月的时间。

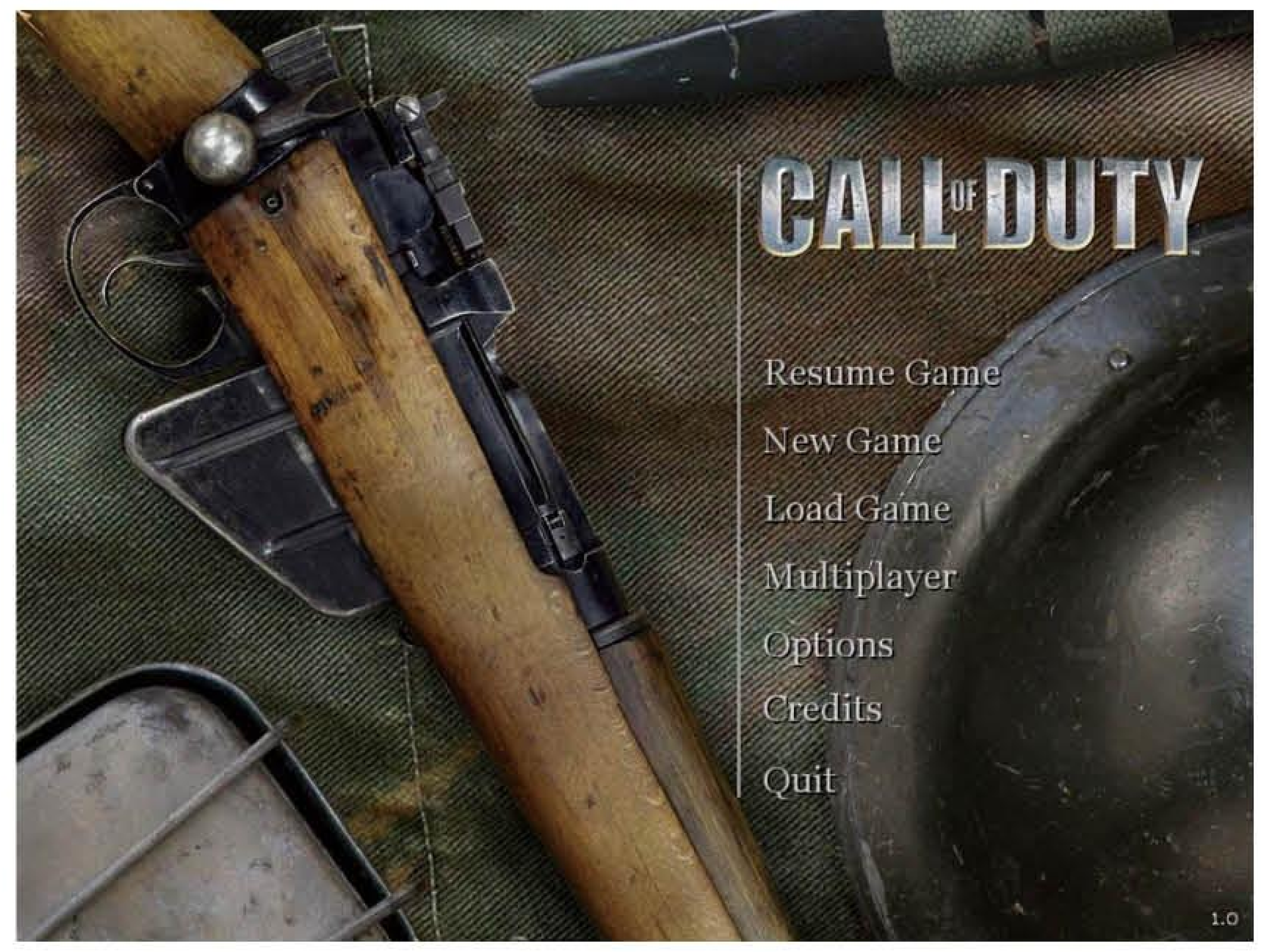
2015

横空出世
一鸣惊人

因为动视的要求很明确，就是希望 IW 可以制作一款对标于“《荣誉勋章》系列”的新 IP，所以在开发新游戏时，IW 的灵感也基本都来自于这一系列，最明显的部分便是游戏的标题——在确定标题之前，IW 就先将手中游戏的开发代号命名为“荣誉勋章杀手”。而“荣誉勋章”这一物品作为美军最高级别的军事勋章，在它的颁发条件中有这样一句话：授予那些在职责之外奋不顾身、英勇无畏之人（Conspicuous gallantry and intrepidity at the risk of life above and beyond the call of duty）。于是，这款对标“《荣誉勋章》系列”的游戏，便被取名为《Call of Duty》。

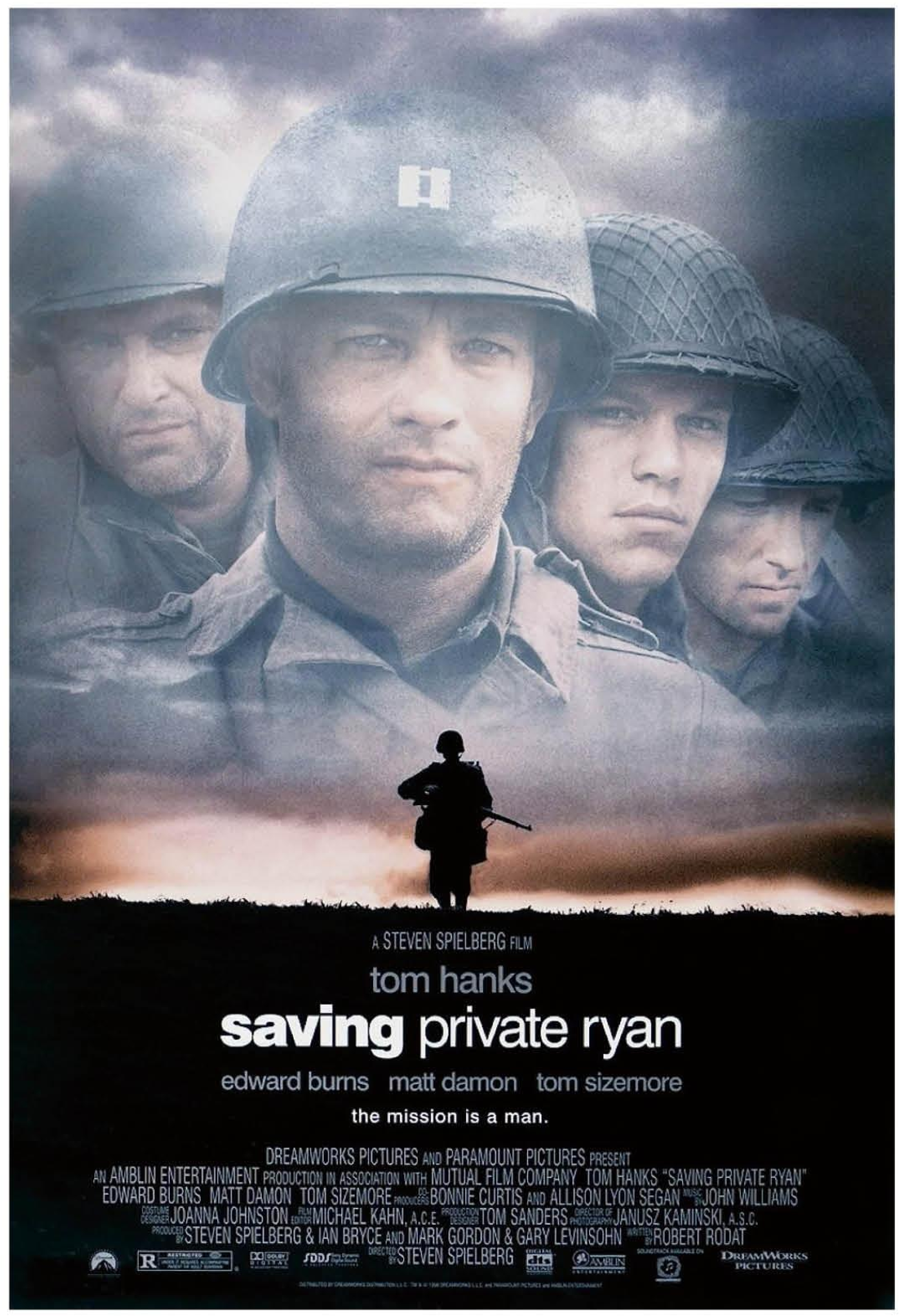
为了和《荣誉勋章》呈现差异化，《COD》的最初的设想便是要讲述一些美军之外的故事，毕竟二战的战场那么大，值得讲述的内容不胜枚举。在经过团队讨论后，决定为游戏设置三条故事线，对应三名不同国家的士兵。虽然 IW 是一家全新的工作室，但其中的开发人员可都是有着丰富 FPS 开发经验，并且早就相互磨合过，这让游戏的开发非常顺畅，不过动视却在此时展露出了资本家的嘴脸，将游戏的发售日定在了明年年末。在资方的压力下，文斯与杰森只好招兵买马，大幅扩张，很快让 IW 成为了一个百人规模的工作室。

在 2003 年 10 月，也就是 IW 成立的一年半之后，初代《COD》便与玩家见面。和之前的《荣誉勋章 联合袭击》相同，《COD》也使用了同样的雷神之锤 3 引擎，让本作画面表现力依旧出色。除了引擎，《COD》在叙事和场景设计的方向上，也和《荣誉勋章 联合袭击》一样，选择借鉴影视作品，包括但不限于《拯救大兵瑞恩》《兄弟连》《兵临城下》，向玩家展示了诺曼底登陆、斯大林格勒战役等二战著名战役。游戏中共有美军、英军和苏军三条故事线，虽然因为开发时间的关系，导致故事的规模被大砍，但好在每条故事线的武器装备都有所不同，并且关卡设计也存在明显的区别，让游戏的玩法相对丰富。值得一提的是，本作中一名叫做普莱斯的英军上尉，不仅在英军和美军两条故事线中登场，更是在后续的“《COD》系列”中反复出现，成为人气角色。又因为“《COD》系列”故事的时间背景相差巨大，导致普莱斯常被系列玩家戏称为“老不死”。



◀初代《COD》的游戏主界面风格和彼时的“《荣誉勋章》系列”基本一致。

▼不论是《荣誉勋章 联合袭击》还是《COD》，都对《拯救大兵瑞恩》有所参考。





■根据官方的解释，初代登场的普莱斯是《COD4 现代战争》中的普莱斯的爷爷。

《COD》的商业表现非常亮眼，最终拿下了 450 万份的销量。不过虽然游戏的单人战役足够亮眼，但让《COD》如此火热的原因还是要属游戏的线上模式。本作的线上对战拥有超过 20 把武器，并带有死斗、团队死斗、夺旗等今后在“《COD》系列”中常青的游戏模式。因为当年本作曾被上海育碧引进过国内，也让不少的中国玩家接触到了本作，只不过受限于当年的网络条件，怕是没有多少玩家真正体验过本作的多人游戏。

因为《COD》的大受好评，续作自然也就提上日程，并依旧由文斯和杰森两人主导开发。2005 年 10 月，游戏的续作《COD2》发售，这次游戏的开发引擎从雷神之锤 3 变为了 IW 在雷神之锤 3 的基础之上改进而来的 IW2.0。与前作相同，《COD2》依旧聚焦于二战时期的欧洲战场，同样分为美军、英军和苏军三条故事线。不过本作在游戏性上进行了一个小小的的调整，玩家不再能看到自己的血条，也不需要使用医疗包，在受伤之后，只要一段时间不受伤害，玩家的生命值就可以自动回复，也就是后续玩家口中的“呼吸回血”。就是这样一个小小的改动，让游戏的节奏产生了翻天覆地的变化，不仅让玩家在战斗中可以放开手脚，不需要担心生命值的补给，更是让游戏的设计师有了更高的自由度，可以描绘出更加激烈的战斗场景。

得益于前作优秀的游戏质量，为《COD》这一 IP 积累的不少粉丝，《COD2》在发售之后成绩喜人，在发售后两年的时间突破了 200 万份，并仍然继续发力，最终销量超过 600 万份。除了 PC 版以外，《COD2》还登陆了同年发售的 Xbox 360 平台，这也是“《COD》系列”首次登陆家用机平台，据统计，游戏在 Xbox 360 上的首周销量为 25 万份，要知道截至 2005 年年底，Xbox 360 的全球出货量也不过 150 万台，足以看出本作在当时的主机用户手中的比例之高。



▲《COD2》与前作的封面风格完全一致。

承上启下 临危受命

两部《COD》都获得了成功，续作自然板上钉钉。从 2015 到 IW，文斯和杰森一直在制作二战题材的射击游戏，让两人感觉颇为重复。而两作《COD》的巨大成功，给了二人和动视谈判的底气——他们希望脱离二战题材，选择虚构的故事线来制作游戏。实际上，在 IW 成立之时和初代《COD》发售之后，文斯与杰森就曾两次向动视提出过这一提案，但均被否决。

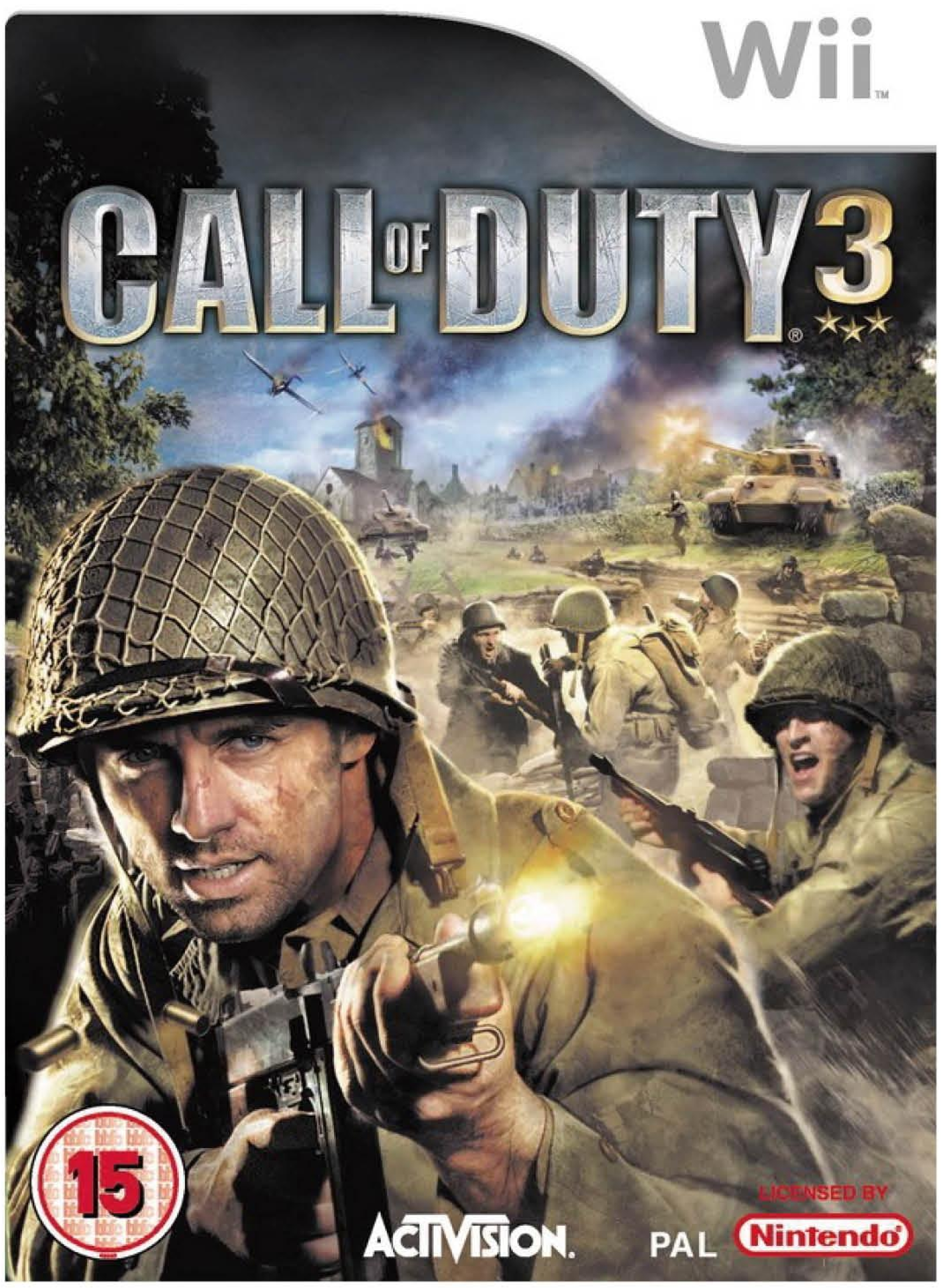
这一次，文斯与杰森二人决定先斩后奏，他们把一款现代战争的 DEMO 直接摆在了动视高层的面前。但动视仍然认为推出二战题材以外的 FPS 游戏有违目前的市场环境，换句话说，其认为制作其他题材游戏的收益远低于二战题材，但如今文斯与杰森已将游戏 DEMO 摆在面前，还要依靠二人赚钱的动视只好先答应下来。

虽然动视答应让 IW 制作二战以外题材的《COD》，但同时也提出了自己的要求，那就是将《COD》的版权完全移交给动视，并由动视授权另一家工作室，在 IW 制作新作的同时开发一款二战题材的《COD》续作，用来填补 IW 开发新作所造成的发售空窗期。虽然文斯和杰森对动视的要求同样不满，但为了可以制作自己想做的游戏，也只能选择接受。这一通操作下来，双方都觉得自己有些被逼无奈，并进行了妥协，虽然动视和文斯杰森都算勉强达到了目的，但这件事却为日后双方的决裂埋下了一颗种子。



▲《COD2 红一纵队》是 T 组首次参与“《COD》系列”的制作。

▲许多国内玩家也会将 T 组的名字音译，称其为“吹牙科”。



▲《COD3》的 Wii 版虽然很有噱头，但评分反而是最低的。



▲《COD3》的多人游戏中有许多的载具，在当年还比较新鲜。

在得到许可后，IW 将新作的游戏背景设定在与现实世界略有不同的现代，以此为开发方向，紧锣密鼓的投入到制作当中。而动视这边，则是找到了此前为《COD2》开发过独立资料片《COD2 红一纵队》的 Treyarch（以下简称 T 组），让其负责《COD3》的开发，因为 IW 的新作需要 2007 年年末才能制作完成，动视便要求 T 组在 2006 年年末交付游戏，而此时留给 T 组的开发时间仅仅剩下 9 个月，面对如此紧张的时间，T 组只好砍掉了游戏的 PC 版开发，把所有的精力都花在环境相对封闭的主机平台上。最终紧赶慢赶，《COD3》算是成功赶上了发售日，在 2006 年 11 月发售，登陆 PS2、PS3、Xbox、Xbox 360 以及 Wii 平台，这也是“《COD》系列”史上唯一一款没有登录 PC 平台的正统作。

作为 T 组首次操刀制作的《COD》正作，可以看出游戏的整体设计思路就是对前两部作品的复刻。但因为 Wii 的发售带火了体感这一概念，所以 Wii 版的《COD3》也加入了体感功能，如近战遇敌时的肉搏、和战友一起划船等操作，都需要用体感来完成，但可惜的是，本作的体感精细度很差，很容易操作失败，所以 Wii 版《COD3》的游戏体验是所有版本中最糟糕的。至于其他平台的版本，因为没有体感功能，所有需要体感操作的部分都被替换成了 QTE，游玩体验也不算有趣。除了体感与 QTE 的部分外，本作其他内容大致都延续了《COD2》的设计，包括多线叙事和呼吸回血，但因为开发周期实在是太短，导致游戏部分细节略显粗糙，例如 M1911 等武器在开枪的时候没有抛壳动画，队友的 AI 也容易出现 BUG，算是本作不可忽视的缺点。而在多人游戏部分，本作为游戏添加了诸多载具，在游玩体验上与前两部作品也算是有所差异，但游戏模式方面并没有做出改动。

考虑到游戏的制作时间只有 9 个月，所以即使游戏存在一些较为明显的缺点，也很难让人把锅甩到 T 组的头上，况且《COD3》也算得上是一款体验尚可，内容完整的游戏。放眼整个“《COD》系列”，本作的存在感几乎可以说是最弱的，除了没有登陆 PC 平台以外，另一个更为重要的原因是，它既没有超越前作，又比不上次年 IW 的续作，于是《COD3》就此在历史的长河中越发暗淡，鲜少被人提及。但这次《COD3》的开发对于 T 组来说仍有不少积极意义，正是这次开发经历，让 T 组获得了更多参与“《COD》系列”的开发机会，并最终成为系列的顶梁柱之一。有趣的是，或许因为 T 组入局游戏开发的原因是“被动视拉过来救火”，在以后的《COD》开发中，T 组继续担任系列的“救火人员”……

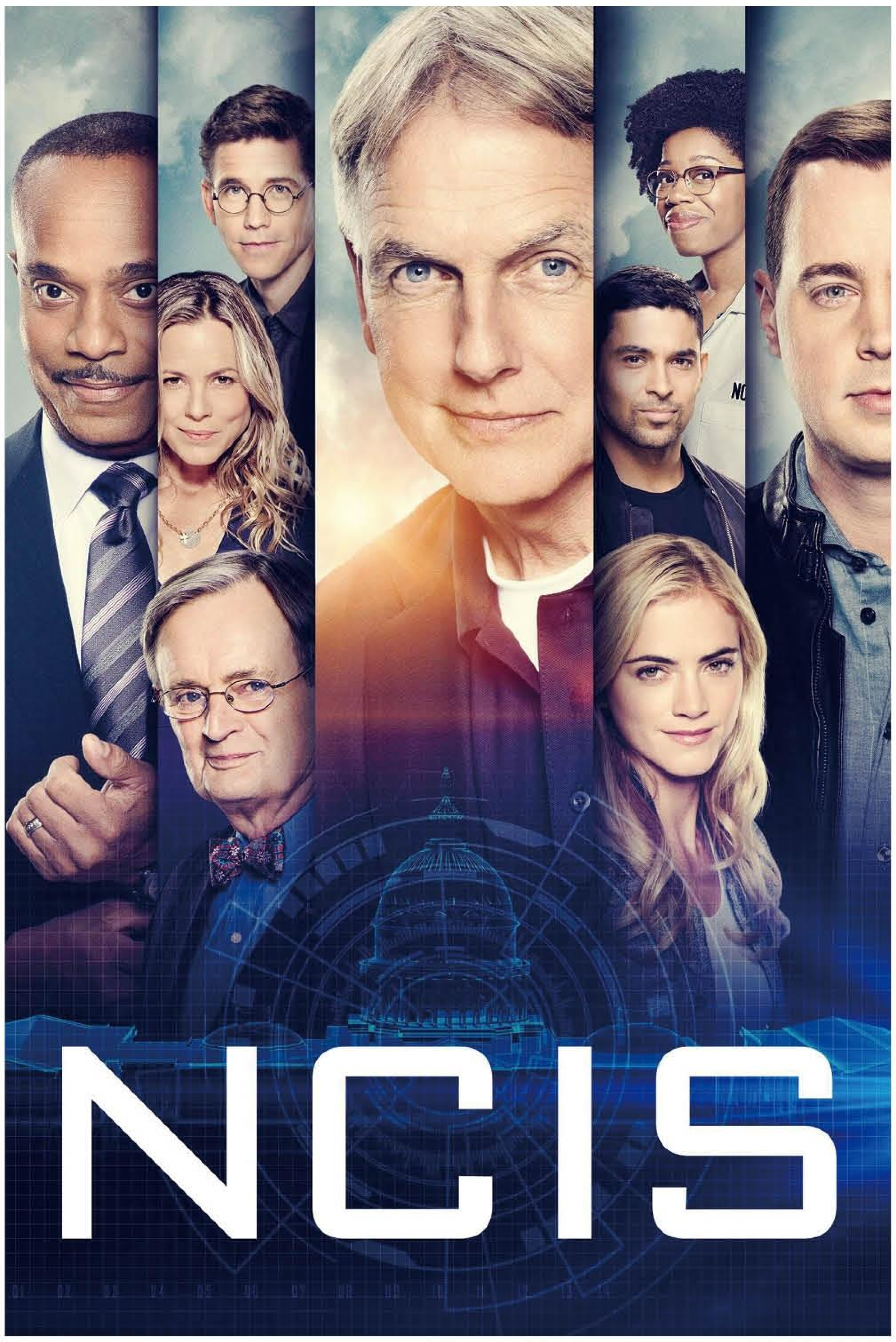
现代战争技惊四座

在 T 组开发《COD3》的时候，文斯和杰森二人可是一点都没有偷懒。动视虽然给了二人两年的时间，表面上满足了他们的需求，但其寻找 T 组开发《COD》作品的行为却可谓是司马昭之心——稀释 IW 对于《COD》这一 IP 的控制力，如果有一天 IW 不听话，就扶持一个新的工作室继位。文斯和杰森很清楚，如果这次搞砸了，自己一手拉起来的 IW 工作室会是什么下场。

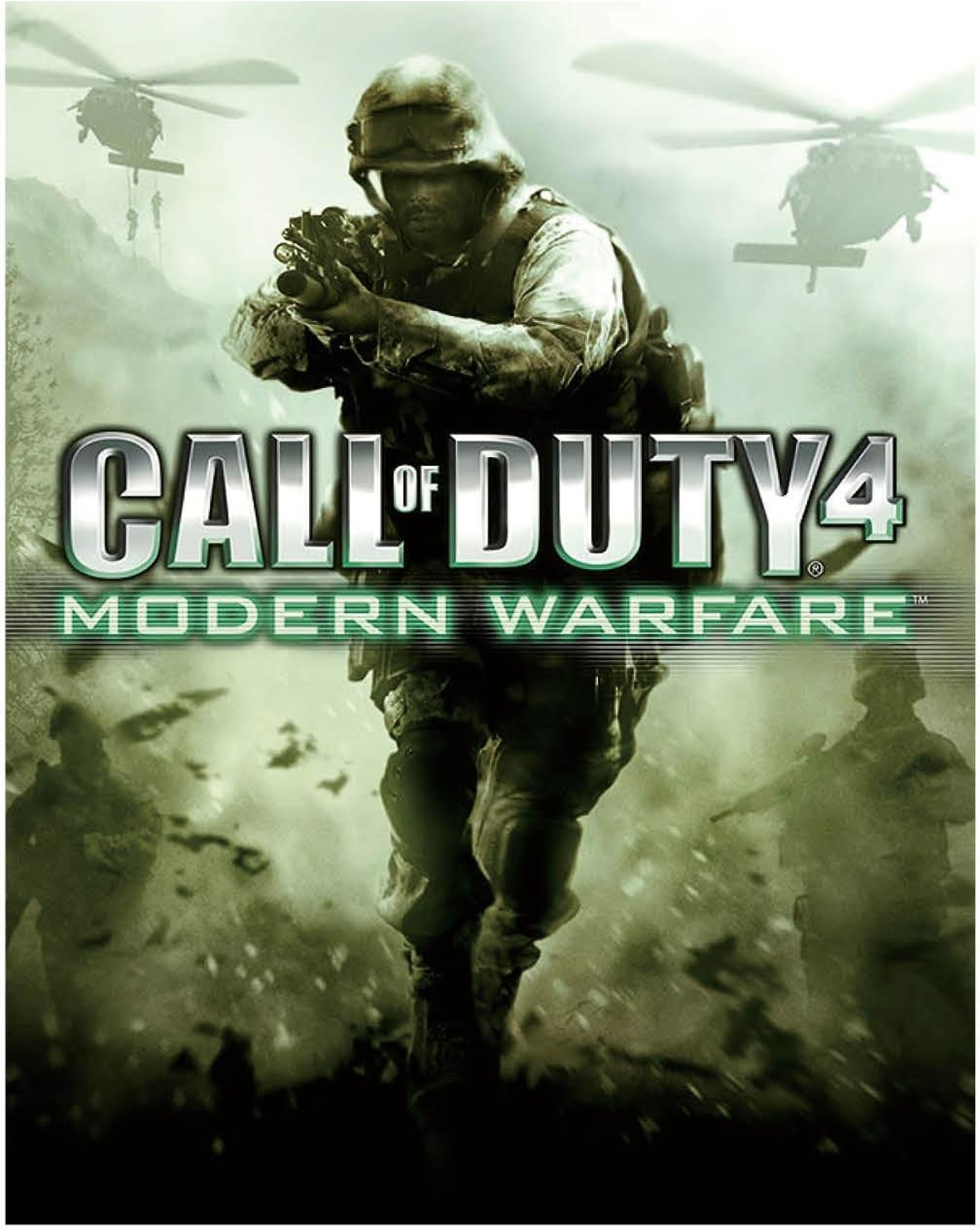
为了这部倾注心血的作品，IW 又一次大幅扩招，这次扩招直接让 IW 变成了一家拥有 300 名员工的大型工作室。他们找来了热播美剧《海军犯罪调查处》的编剧杰西・斯特恩来负责游戏的剧本，以及参与过《星际迷航 皮卡德》《怪物史莱克》的音乐家斯蒂芬・巴顿负责游戏的配乐，此外还请来大量的退伍军人与知名演员来为游戏进行动作捕捉。

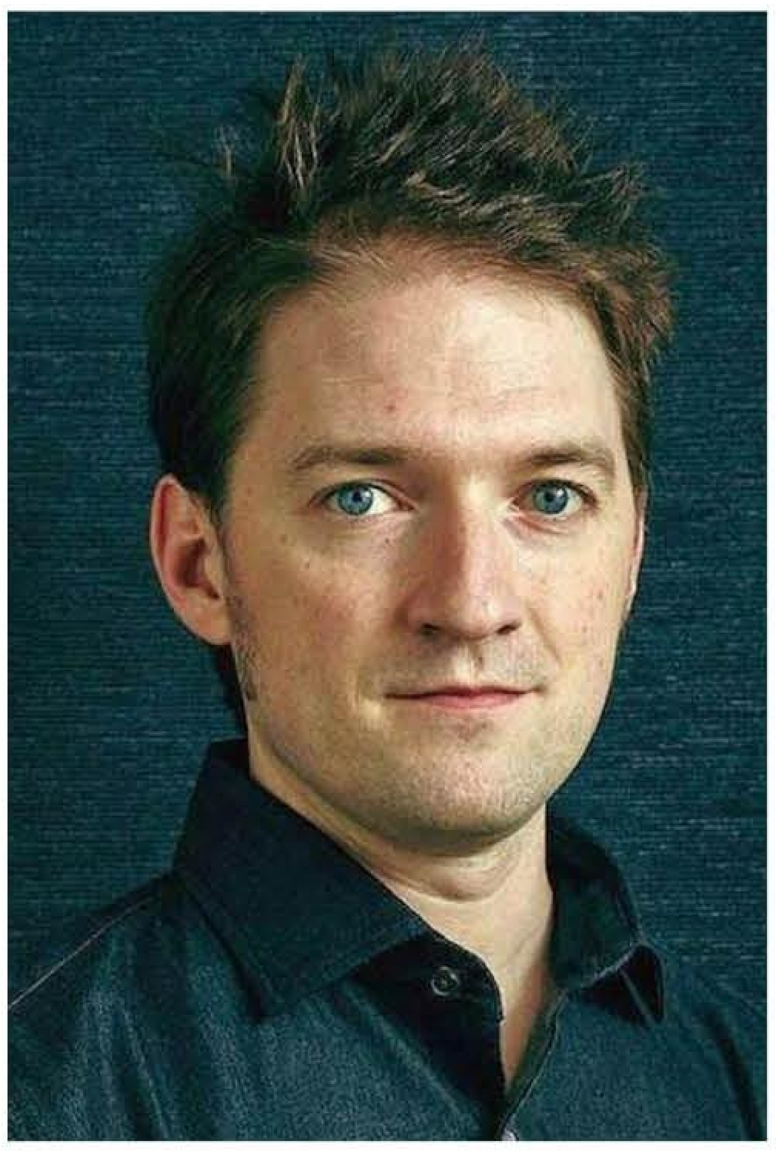
2007 年的 E3 发布会上，《COD4 现代战争》（以下简称《COD4》）正式亮相，与其同期出现在玩家面前的还有《光环 3》《杀戮地带 2》等重量级 FPS 游戏，但《COD4》还是一下子吸引了众多玩家的注意。同年 11 月，《COD4》正式发售，登陆 PS3、Xbox 360 与 PC 平台。哪怕是在年末发售，本作也一举成为成为了 2007 年全球最畅销的电子游戏，截至 2008 年 1 月，《COD4》共售出 700 万份，6 月份便突破 1000 万份，成为“《COD》系列”第一款销量突破千万的游戏，截至到 2013 年，游戏在全球范围内销量超过 1600 万。

《COD4》的故事发生在架空的现代背景，从俄罗斯极端民族主义者和中东恐怖分子的接触展开，描述了一场虚构的现代战争。玩家将扮演美国海军陆战队和英国皇家空勤团，辗转于于世界各地，追杀极端分子。本作为玩家展示了诸多



▲《海军犯罪调查处》







▲约翰・麦卡利斯，前英国特种空勤团成员，曾参与伊朗大使馆人质事件，是《COD4 现代战争》中普莱斯队长的原型。

◀斯蒂芬・巴顿

犹如好莱坞电影的“大场面”，再加上顶尖的视听表现，给玩家带来了前所未有的体验。除了单人战役部分相比于前作取得重大突破，游戏的多人模式也做出了重大改革，其中 Perk 系统和连杀奖励让“《COD》系列”真正走出了一条有别于任何其他 FPS 游戏的道路，并且这两个系统也在日后成为了本系列的专属特色，食腐鸟、冷血动物、UAV、巡航导弹等元素，几乎成为了《COD》玩家的专属模因。

值得一提的是，在《COD4》单人战役结束后的播放的制作人员表中，有一段 RAP，大概内容是说本作是 IW 的第三部作品，言外之意便是表达对于动视找 T 组开发“《COD》系列”的正作的不满。看到《COD4》取得如此成绩，即使动视此前对 IW 有诸多不满，此时也无话可说，但这可不代表动视会由着文斯与杰森二人在自己面前恃才傲物……

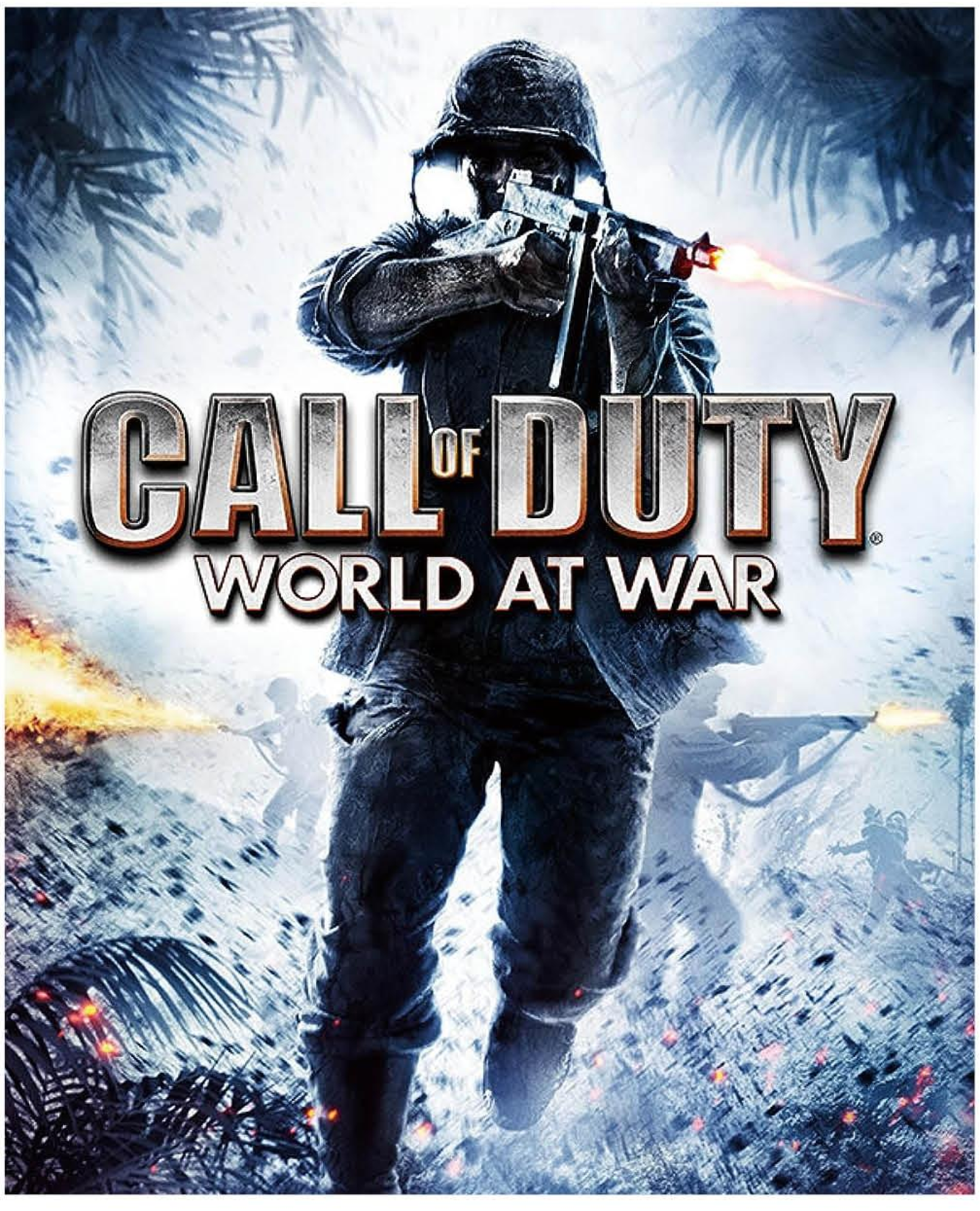
《COD4》发售后不久，文斯与杰森二人与动视之间的合同刚好到期，动视的 CEO 鲍比 · 考迪克便与二人签署了新的合约，其中的内容大致有以下几点：要求 IW 开始制作《现代战争 2》，并在制作完毕后暂时雪藏“《现代战争》系列”，去制作一款未来题材的《COD》。IW 将保留《现代战争》的 IP，其他工作室无法使用，其他工作室在制作“《COD》系列”时，游戏的背景设定只能在越南战争之前。其他工作室在制作《COD》作品和使用 IW 的引擎、技术时，IW 可以从中获得分红。

从条款上来看，这项合同简直对 IW 好的过分，相当于让其他制作“《COD》系列”工作室来给 IW 打工，为其开发游戏提供资金。文斯与杰森以为是动视开窍了，折服于自己的才华，面对这样丰厚的条件，他们没有理由拒绝。然而鲍比 · 考迪克却在这项合同之中藏了一个猫腻——以上所有的条款，只有文斯与杰森二人都在 IW 内任职的情况下，才会生效。

呕心沥血 转头成空

在 IW 忙于《现代战争》的开发时，动视同样找来了 T 组，制作二战题材的《COD》作品，来填补 IW 制作《现代战争 2》造成的发售空窗，因为并不是临时决定，这一次 T 组有了两倍于《COD3》的开发时间。2008 年 11 月，由 T 组制作的《COD 战争世界》发售，除了常规的单人战役与多人对战以外，T 组还为游戏添加了僵尸模式，其多人合作 + 解谜的玩法吸引了不少玩家。虽然玩家普遍认为《COD 战争世界》没有《COD4》成功，但和他们之前的《COD3》相比，T 组在本作中确实摸索出了一些自己的风格，不再是对 IW 作品的复制和模仿，也是从这一代开始，“《COD》系列”的正统续作不再用数字命名，而是直接使用副标题。

IW 这边，他们为了超越《现代战争》做了许多工作，毕竟不同于其他续作，《COD 现代战争 2》算是“《COD》系列”中第一款与前作带有直接联系的续作，它是否能超越《COD4》就显得尤为重要。游戏的剧本依旧由杰西 · 斯特恩负责，配乐则换为了曾参与“《刺客信条》系列”和“《孤岛危机》系列”的洛恩 · 巴尔夫，此外还找来配乐大师汉斯 · 季默为游戏创作主旋律。2009 年 3 月，《COD 现代战争 2》在游戏开发者优选奖（GDCA）上公布，亮相之后，动视也是不留余力的



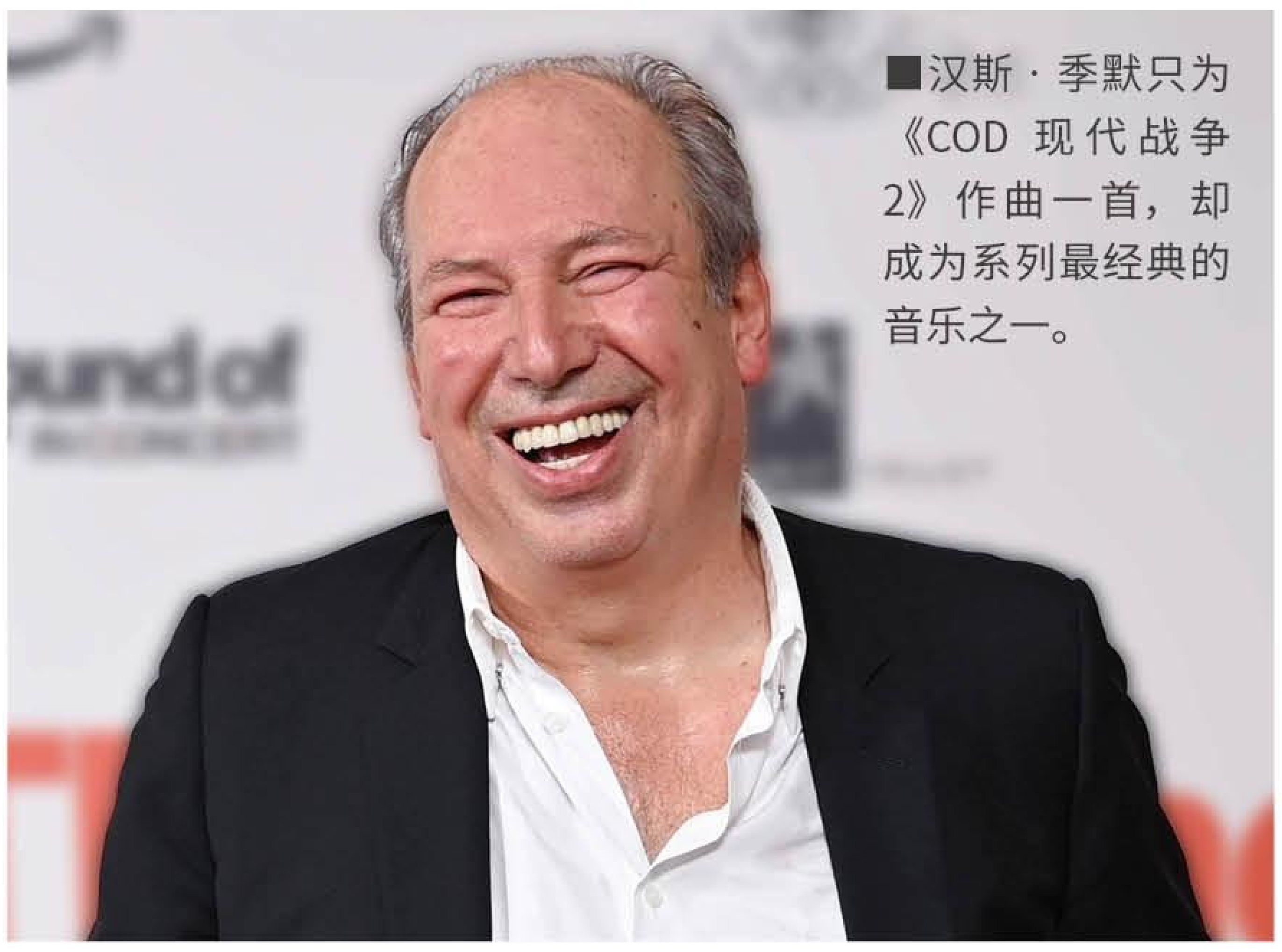
为本作疯狂宣传，前后共为游戏花费了2亿美元的宣发费用。同年11月，《COD 现代战争 2》发售，游戏首发在美国和英国两地就售出470万份，销售额超过3亿美元，创下了娱乐产品首发日营业额的最高纪录。仅一个月的时间，游戏销量就突破千万大关，2013年的数据显示，本作的总销量高达2270万份。

彼时欧美地区金融风暴的影响仍未退去，各行各业都存在不同程度的缩紧，市场环境并不乐观。《COD 现代战争 2》的发售，给低迷的消费市场注入了一针强心剂，其影响力已经突破游戏行业，创造了一个视听文娱产品的商业奇迹。

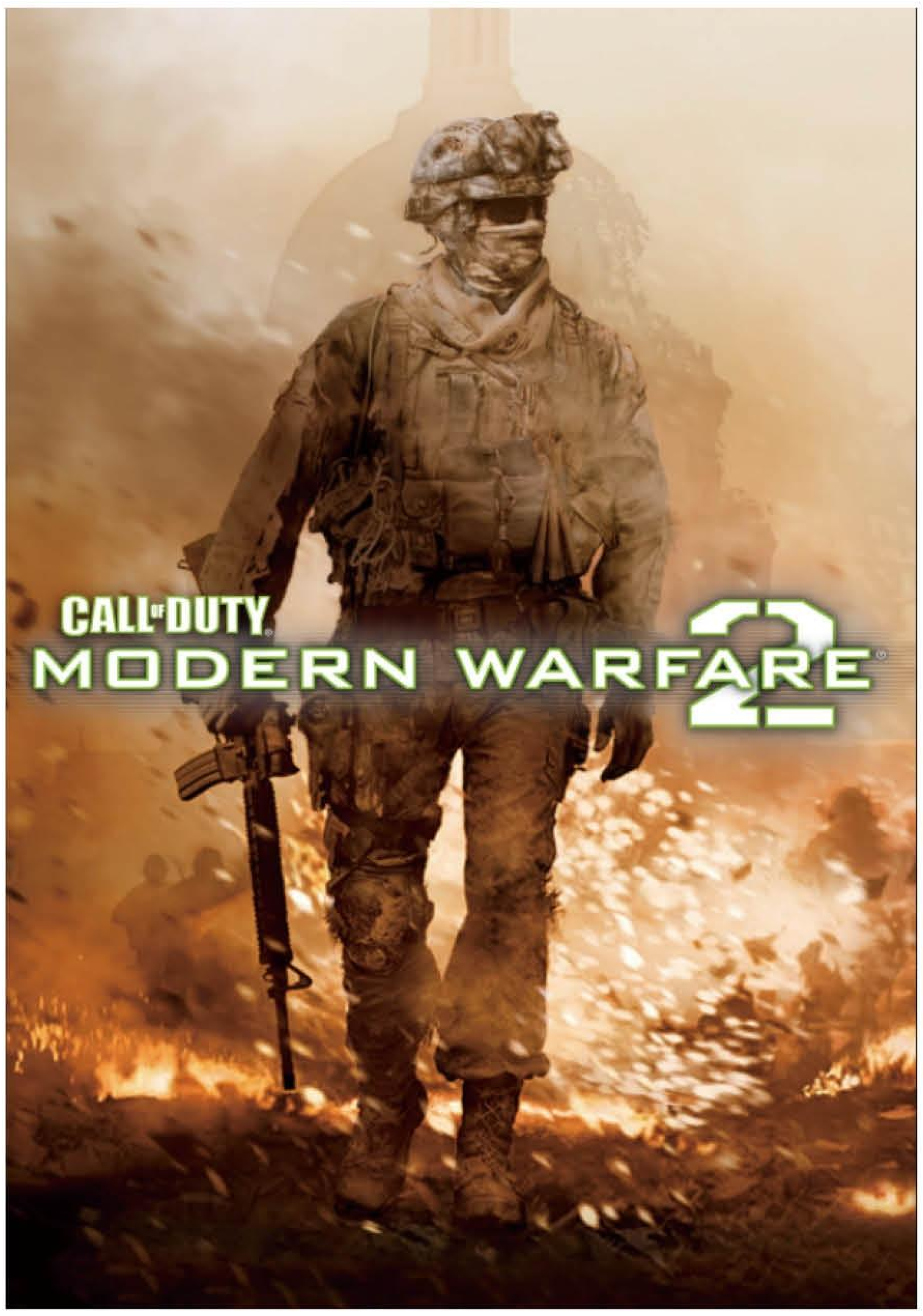
然而就在“《COD》系列”处在如此巅峰之时，动视 CEO 鲍比·考迪克却开始过河拆桥，卸磨杀驴。2010年年初，动视的公司年报中提及，文斯与杰森二人因为不服从公司管理，已被开除，但具体到底是如何不服从公司管理，文件中并未指出。如此一来，此前双方签署的合约便成了一张废纸，IW 无法从“《COD》系列”的制作中拿到应有的分红。之后又请来安保公司闯入 IW 工作室内部，防止 IW 员工出现极端反应。甚至还故意弄响火灾报警器，将所有员工赶出大楼，借机闯入文斯与杰森的办公室，盗取二人电脑中的邮件资料。这一手操作，可谓是令文斯与杰森措手不及，他们不曾想过，动视这种体量的资本，行事居然会如此卑鄙，二人立刻对动视提起上述，双方于公堂之上展开激烈的争论，但最终以文斯与杰森的败诉收场，毕竟从签署合约开始，动视就已经在给 IW 下套，又怎么会被轻易扳倒。

此事件的结果就如同二人离开2015工作室的重演，文斯与杰森带着大量 IW 骨干出走。在当年成立 IW 之时，文斯与杰森为工作室起名为“Infinity Ward”或许就包含了保护好自己工作室的愿望在其中，但现实却是天不随人愿，在打造了“《COD》系列”这样一个千万级 IP 后，他们不仅没有拿到应得的报酬，更是被动视一脚踢开。不幸中的万幸是，此时的文斯与杰森在行业里的名气已经足够响亮。同年4月，老东家 EA 的出资下，文斯与杰森带领大批前 IW 的成员成立了一家新的游戏工作室，并把这家工作室命名为“重生娱乐（Respawn Entertainment）”（以下简称重生），其想法可以说是显而易见。但重生在 EA 旗下最初的日子也并不好过，其具体如何，会在后文对应的时间线提及。





■汉斯·季默只为《COD 现代战争 2》作曲一首，却成为系列最经典的音乐之一。





■动视暴雪的 CEO 鲍比·考迪克，可以说多年以来，这位商人在玩家口中的风评一直比较糟糕。

黑色行动 阴谋历史

虽然动视的目的达到了，但 IW 大量员工的离职也留下了一堆烂摊子，文斯与杰森两人的职位暂时由动视的首席技术官史蒂夫·皮尔斯（Steve Pearce）及公司生产部主管史蒂夫·阿克里奇（Steve Ackrich）暂时补上，除了空降两位领导，动视更是对工作室的内部人员进行大换血。其下一部作品确定为《现代战争 3》，但此时 IW 内部充满混乱，极大影响了游戏开发，动视本想再次找来 T 组这个“老救火工具人”协助重组后的 IW 进行开发，但此时 T 组还有自己的《COD》新作正在开发当中，并且年底就要面世，实在是分身乏术。就在这种尴尬的局面下，动视只好把手下更多的工作室拉过来，参与到“《COD》系列”的开发当中，其一就是在日后也成为系列主要开发组之一的大锤工作室（Sledgehammer Games），该工作室的两名主创格伦·史高飞（Glen Schofield）和迈克·康德里（Michael Condrey）均在 EA 旗下工作过相当长的时间，曾共同参与过《死亡空间》的开发，两人于 2009 年成立了大锤工作室，由动视全资掌控。某种程度上，这两位的经历可以说是和文斯与杰森二人异曲同工。另一位被拉来协助《现代战争 3》开发的是乌鸦工作室（Raven Software），比起刚刚成立但背景够硬的大锤，乌鸦工作室的背景就比较一般了，他们此前虽然也主导开发过“《X 战警》系列”“《星球大战 绝地武士》系列”等知名系列的作品，但其更多的时间都是在给动视其他工作室打杂，颇有一种“模范工具人”的感觉。例如这次被叫来协助 IW 之前，乌鸦工作室就已经在协助 T 组进行《COD》新作的开发了。

2010 年末，T 组的新作《COD 黑色行动》发售，游戏背景设定在冷战时期，采用了颇为烧脑的叙事手法，讲述了中情局在冷战时期进行黑色行动的秘密历史。本作与“《现代战争》系列”类似，采用了与现实世界略有差异的世界观，将不少人喜闻乐见的“阴谋论”展示给玩家，结合游戏中洗脑、诡计叙事等元素，点燃了玩家对于游戏剧情的讨论。此外，游戏还将此前《COD 战争世界》中大受好评的僵尸模式进行改进，使整个玩法更加成熟，对于那些不喜欢 PVP 刚枪的玩家来说，僵尸模式给了一个他们游玩多人的理由。《COD 黑色行动》首发 24 小时后就卖出了 560 万份，一举打破了去年由《现代战争 2》创下的记录，而本作单作的最终销量上，甚至超越了“《现代战争》系列”所有单作，为“《COD》系列”销量榜的第二名，仅次于自己的续作《COD 黑色行动 2》。



▲大锤工作室的两位创始人：格伦·史高飞（右）和迈克·康德里（左）。



RAVEN

从《COD3》《COD 战火世界》《COD 黑色行动》这三部作品就能明显看出，T 组在 IW 原有的“《COD》模板”之下，逐渐开创出了一条自己的道路，《黑色行动》也在之后成为“《COD》系列”旗下的又一个子系列，靠着黑暗、神秘的剧情设定，充满悬念的叙事风格，收获了相当的人气，并且从这一作开始，T 组之后的所有作品便都是以“黑色行动”作为副标题，虽然游戏的背景设定会有出入，但阴谋、假象、背叛、洗脑等等元素都有所继承，成为“《黑色行动》系列”的最大卖点。



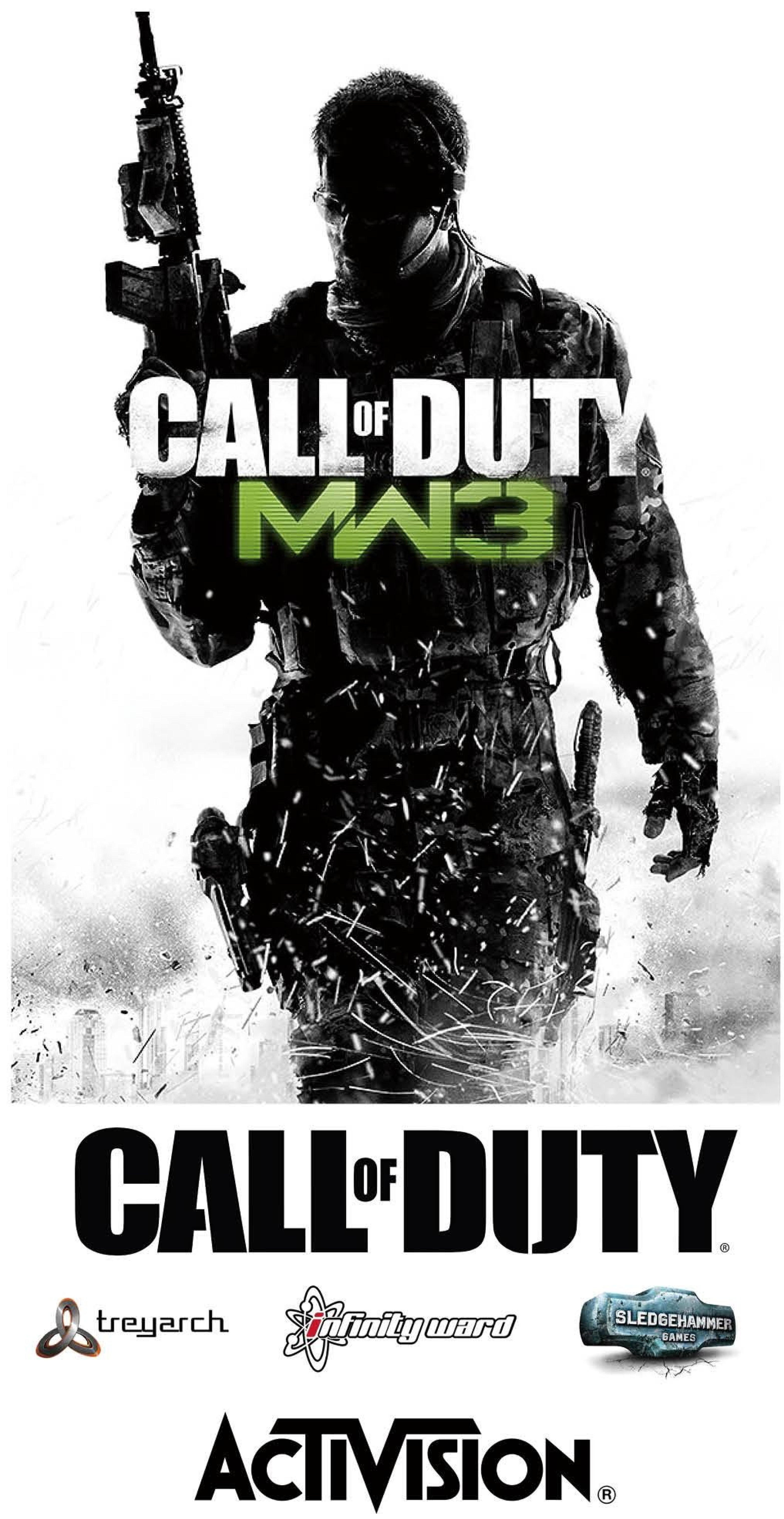
▲《COD 黑色行动》的主界面风格与系列的基调非常契合。

钳形开发
三足鼎立

2011 年《COD 现代战争 3》的发售，再一次打破了去年《COD 黑色行动》创下的首周销售记录。虽然《现代战争 3》的开发过程中有着诸多变故，但这并没有影响它的销售成绩，在发售后 24 小时内，《现代战争 3》在美国和英国就售出了 650 万份，总收入超过 4 亿美元，成为当之无愧的吸金之王。

如果要说《现代战争 3》为什么会取得这样的成绩，很大一部分玩家会将其归结于《现代战争 2》和《黑色行动》的大获成功，为“《COD》系列”这一 IP 打下了庞大的用户基础，而非是《现代战争 3》本身的素质决定的。这种说法不无道理，首先不论是《现代战争 2》还是《黑色行动》，都是在前作的基础上进行了巨大变革，而《现代战争 3》对比《现代战争 2》却是基本上毫无变化，除了更大的大场面、更华丽的爆炸，很难让人看到还有什么进步。而《现代战争 2》在大场面、爆炸特效这些方面已经非常优秀，在此之上继续“堆料”，对于玩家游戏体验的影响便会开始变小。这也让《现代战争 3》成为“《现代战争》三部曲”中评分最低，但销量反而最高的一作。

至此，“《COD》系列”已然成为许多玩家的一种“生活习惯”，尤其是在其主要销售地区的美国和英国，每年年末购买《COD》新作已经是一件不需要考虑的事情，仿佛游戏的质量已经不会影响到玩家的购买欲望。而此时的游戏行业即将迎来新世代的主机，世代交替带来最大的问题便是开发经费与开发周期的大幅上涨，面对这一问题，动视给出的解决办法便是让 IW、T 组两家工作室轮流开发新作，以此来保证每一作都有着充分的开发周期，并都能赶在每年年末发售。这样的想法固然是美好的，但游戏开发又怎能如此顺利，况且随着游戏行业的服务性质越来越突出，每家工作室除了



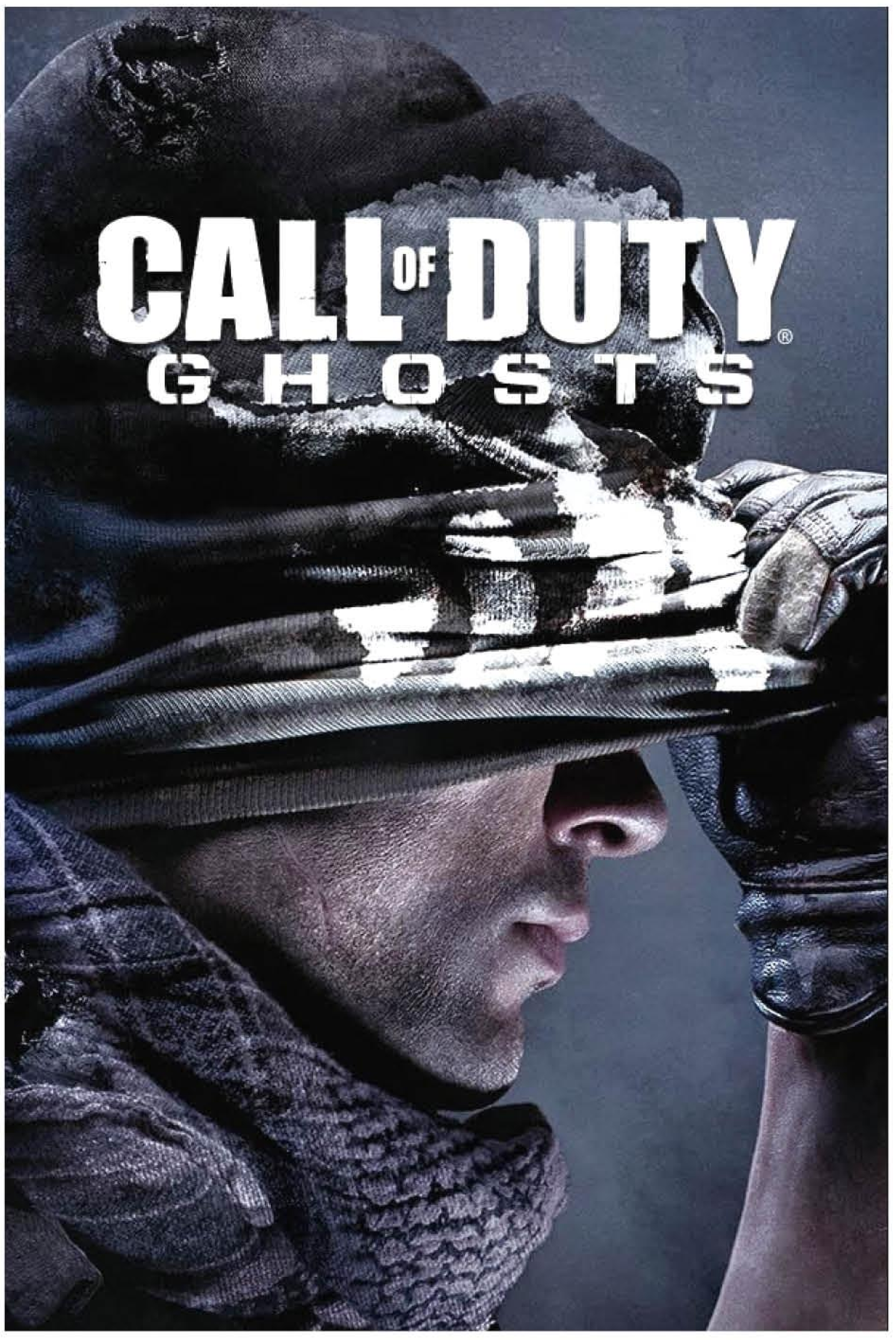
▲ T 组、IW、大锤轮流开发，让“《COD》系列”可以每年都推出一款新作。

要开发新作以外，还要花费相当大的经历来运营和维护自家的上一代作品。2 年的开发时间已经不足以支持工作室产出《COD》这种级别的游戏，于是此前参与过《现代战争 3》的大锤工作室也被动视拉进了“《COD》系列”的开发当中。

不过在决策施行初期，2012 年 T 组的《COD 黑色行动 2》和 2013 年 IW 的《COD 幽灵》依旧只有 2 年的开发时间，得益于 T 组早在开发《COD 黑色行动》便已经有了相关的开发思路，《COD 黑色行动 2》真正做到了名利双收，成为系列累计销量最高的单作。

IW 这边，两年的时间并没有让其从混乱当中缓过来，《COD 幽灵》几乎成为了系列口碑最差的一作，除了没有 PC 版的《COD3》以外，《COD 幽灵》的 PC 版在 Metacritic 上的评分为系列最低，虽然游戏创新地加入了滑铲、掩体侧身等要素，但并没有为玩家带来优秀的游戏体验。单人部分，反派动机略显儿戏，欠缺打磨，并且剧本本身并不完整，结尾留下了一个大大的悬念（至今未填）。多人方面，游戏的地图设计明显在向写实的风格靠拢，导致地图复杂程度远超历代，玩家在传统的 Run&Gun 打法下会非常难受，用现在的话来说，《COD 幽灵》的多人游戏体验就是“全员老六”，经常一局团队死斗下来，时间耗尽，但人头数并没有达到上限。重组后的新 IW 就如同当年的 T 组，想要寻找属于自己的风格，但《COD 幽灵》的尝试无疑是失败的。

2013 年 3 月，文斯也在重生工作室的官方放出了公告，表示杰森因为家庭原因，已经离开了工作室，不过并没有透露具体是什么样的原因。但有消息称，杰森因为某些原因，从重生工作室成立以来就没有参与到游戏的开发当中。杰森在从重生离职后便彻底淡出了游戏行业，文斯则是一人扛起了重生的大旗，并酝酿着一个全新的游戏 IP……



◀《COD 幽灵》的故事并没有讲完，也是让许多玩家感到遗憾。



■ 2012 年，乌鸦联合上海动视制作的《使命召唤 OL》在大陆上线，在国内也掀起了一阵热潮。

题材摸索 累创新高

2014 年 3 月，重生工作室首款作品《泰坦天降》发售，游戏主打高机动性的射击体验，玩家可以在墙面滑行、使用二段跳，召唤人形机甲泰坦进行作战。得益于角色的超高机动性，游戏的战场极为立体，带给玩家的体验非常新奇，文斯也表示比起自己以前的作品，《泰坦天降》在垂直方向上更具规模。玩家和媒体的口碑再一次证明了，文斯与老 IW 这群人在 FPS 这一游戏领域的能力。但彼时重生毕竟是一家新的工作室，并没有从资方手中拿到充足的资源，游戏只发售了 Xbox 版和 PC 版，并且因为资金紧张，游戏直接砍掉了单人战役模式，取而代之的仅是几个教程性质的关卡。

同年年末，由大锤主导开发的系列正作《COD 高级战争》发售。《高级战争》和《泰坦天降》不约而同的选择了科幻题材，但比起还在“负重前行”的重生，大锤这边资源就要充分太多了。《高级战争》请来了著名配音演员特洛伊·贝克（代表作《最后生还者》乔尔、《生化奇兵 无限》布克 · 德威特）担任游戏的主角，并请来美国知名演员凯文 · 史派西（代表作《七宗罪》）来担任游戏中的主要反派。游戏使用了相当先进的动作捕捉与面部捕捉，比起前作《COD 幽灵》，本作从内到外都更符合人们对于次世代游戏的印象。

《泰坦天降》的发售是否有对《COD 高级战争》的销量产生影响并不好说，不过只从数据上来看，《COD 高级战争》的首周销量对比《COD 幽灵》，下滑了近 76%。如此大幅的数据下滑自然是多方面导致的，这既是大锤首次主导开发系列正作，又是“《COD》系列”首次尝试科幻题材，这些因素或多或少都会带来些影响。就算如此，本作也仅仅是在首发销量上显得有些低迷，它依旧是美国在2014年最畅销的游戏。

从 2014 年到 2018 年期间，除了大锤制作的一部《COD 二战》以外，剩下的《COD 无限战争》《COD 黑色行动 3》《COD 黑色行动 4》三部作品均为未来风格的背景设定，这期间的作品虽然设定不一、口碑不一，但它们都无一例外的大卖特卖，其中 T 组的《COD 黑色行动 3》更是成为了 PS4 上销量最高的游戏，《COD 二战》排名第二紧随其后。

虽然“《COD》系列”此时的销量可以说是在同类游戏中没有敌手，但贪婪的动视并不满足，曾有内部员工爆料表示，动视对于大锤制作的《COD 二战》的微交易营收很不满意，大锤也因此失去了下一作《COD》的开发权力（即 2020 年的作品），由 T 组和乌鸦接手开发。此事除了让 2020 年的





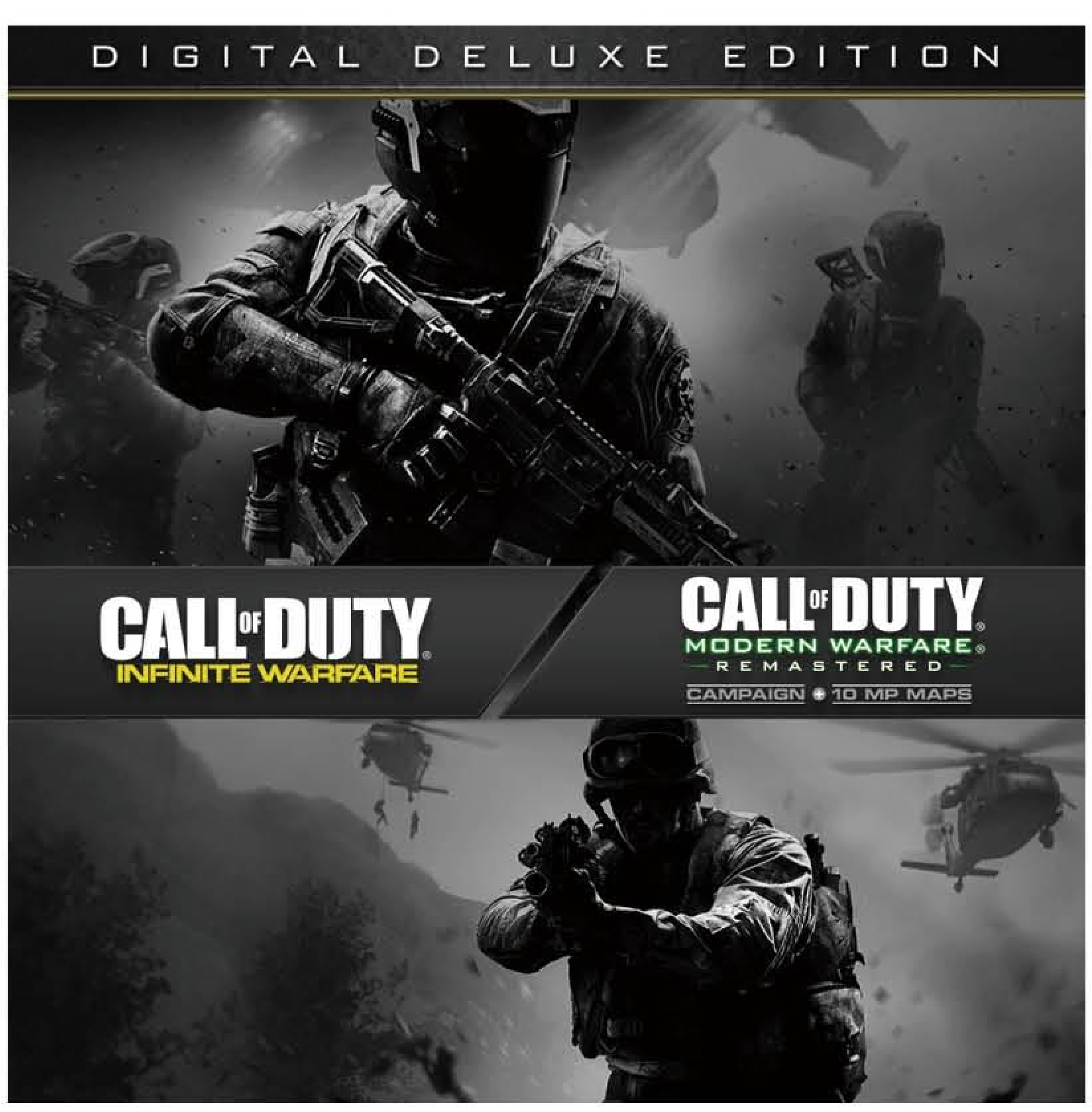
▲凯文 · 史派西在《COD 高级战争》中的表现相当优秀，相信让许多玩家印象深刻。



▲《COD 高级战争》存在一个“按 F 致敬”的名场面，其已成为欧美网络文化中的一个名梗，至今仍然常见。

《COD》出现质量问题以外，更是导致大锤工作室的创始人之一迈克·康德里离职，只能说这一系列变故实在是让人感觉似曾相识……

看到这件事后，不免会让人想要回头再看看重生现在如何。在《泰坦天降》口碑尚可但销量平平之后，2016 年，重生带来了自己的新作《泰坦天降 2》，但 EA 却将游戏的发售日却定在了 10 月 26 日这样一个非常尴尬的位置——正好夹在 DICE 的《战地 1》和 IW 的《COD 无限战争》发售日之间。如果不是重度 FPS 玩家，当这三款 FPS 同时摆在眼前，恐怕大多数玩家都会选择优先放弃《泰坦天降 2》。事实也确实如此，《泰坦天降 2》的首发成绩惨淡，不过游戏却有着与其销量完全不匹配的优秀口碑，依靠口耳相传，这款游戏在发售后许久才逐渐被人发现，但对于一款需要持续运营的射击游戏来说，首发的暴死几乎就是就是为其宣判了死刑，再好的口碑也改变不了游戏鬼服的命运。连续两部作品都没有取得太好的商业成绩，导致部分此前跟随文斯与杰森二人的老 IW 骨干成员选择了离开，兜兜转转再次回到了 IW。直到 2019 年，《泰坦天降》的衍生大逃杀游戏《APEX 英雄》的问世，重生工作室才算是真正的“重生”，在 EA 内部拿到了与自己能力相配的地位。



▶购买《COD 无限战争》豪华版可以获赠《COD4 现代战争重置版》，后者由乌鸦工作室开发。



▲《APEX 英雄》是目前市面上人气最高的大逃杀游戏之一。



▲对于《COD 黑色行动 4》砍掉单人战役一事，在玩家中引发了巨大的讨论。

重启经典
迈步从头

在 2017 年《绝地求生》火爆之后，大逃杀题材成为了射击游戏市场中的香饽饽，各家厂商纷纷入局，动视自然也不例外，为了让 T 组制作大逃杀模式，甚至砍掉了《COD 黑色行动 4》的单人战役部分，并再次让乌鸦工作室来协助大逃杀模式的开发。但即便有乌鸦的协助，资方突如其来的要求还是让《COD 黑色行动 4》陷入了工期紧张的问题，这不光影响到了游戏首发时的口碑，更是导致了游戏后期赛季更新的速度很慢，引起了许多玩家的不满。

2019 年，IW 对“《现代战争》系列”的故事进行了重启，为玩家带来了新的《现代战争》作品，游戏标题也和 2007 年的作品相同，为《COD 现代战争》（为作区分，以下称《现代战争 2019》），本作对原版“《现代战争》系列”的故事进行了重新编排，保留了其中的人气角色，游戏背景也改为和现实世界基本相同。和此前的《COD4 现代战争》一样的是，《现代战争 2019》的上线可以视为“《COD》系列”的一个重要转折点，从本作开始，“《COD》系列”删掉了抽卡开箱内容，改为战斗通行证的运营模式，主机平台开始支持键鼠直插操作，并允许跨平台联机。次年年初，作为《现代战争 2019》衍生的大逃杀游戏《COD 战区》上线，玩家不需要购买《现代战争 2019》即可直接游玩。动视的意图有两点，其一便是利用《战区》在大逃杀市场中分得一片土地，其二则是利用免费的大逃杀来为《现代战争 2019》乃至整个“《COD》系列”进行引流。在《战区》推出后，游戏的火爆程度远超所



▲重启的《COD 现代战争》





有人的想象，上线24小时内，游戏的下载量就突破了600万，截止2021年，《战区》的下载量超过1亿。

此后T组和大锤两个工作室制作的《COD 黑色行动 冷战》《COD 先锋》游戏内容都与《战区》绑定，然而《战区》毕竟是基于《现代战争 2019》而制作的，在机制上和后面的两部作品存在许多差异，这也直接导致《战区》的武器平衡系统遭到破坏，几乎每个版本都会有“轮椅枪”横行，游戏内容越发臃肿，让不少玩家直呼“战区毁了《COD》”。

面对这种“天胡开局打的稀烂”的尴尬的情况，动视的做法可以说是既简单粗暴，又充斥着资本家的嘴脸——既然“号练废了”，再“练一个新号”不就好了。2022年《战区 2.0》随着IW的新作《COD 现代战争2 战火重燃》的第一赛季一同上线。这次动视几乎是出动了所有参与过制作“《COD》系列”的工作室共同开发，希望把《战区 2.0》作为以后的“《COD》生态中心”，将正作、手游全部联系起来。从这种发展方向的转变来看，系列持续了接近十年的三组轮流开发模式或许也会很快产生变化，而《战区 2.0》到底会将这个IP带向何方，现在仍未可知。

结语

今年作为“《COD》系列”的20周年，年末自然是会发售系列的第20部作品。目前已经可以确定新作是由大锤主导开发的“重启版《现代战争3》”，不禁让人回想起十多年前文斯与杰森二人出走IW，大锤救火协助开发《COD 现代战争3》的故事，历史居然在这里产生了奇妙的重合……

如今的“《COD》系列”绝对是游戏产业乃至文娱产业的一棵巨树，一举一动都会产生巨大的经济效益，它的IP价值甚至影响了许多人对微软收购动视暴雪一案的看法。虽然FPS游戏的赛道在如今的环境下越来越卷，但相信“《COD》系列”在相当长的一段时间里，将会继续书写它的商业传奇，向所有人展示它那恐怖的吸金能力。



游戏评台

文:UCG众编　统筹:寰宇　美编:小路

点评栏目“游戏评台”在本辑《游戏·人》回来啦！本次我们选取了年初至今推出的数款知名作品，由各位编辑从各方面给出自己“锐评”。在大家的真性情发挥下，你可能会看到尖锐的吐槽，也可能看到不遗余力的赞美，更有可能看到剑走偏锋的思考。事不宜迟，就让我们来论一论这半年间涌现出的诸位英雄好汉吧！



完美音浪
Hi-Fi Rush

类型	动作
发售日期	2023年1月26日
登陆平台	PC/XS
发行商	Bethesda

+ 劲 歌 金 曲
+ 抖腿不能停
+ 808可爱捏

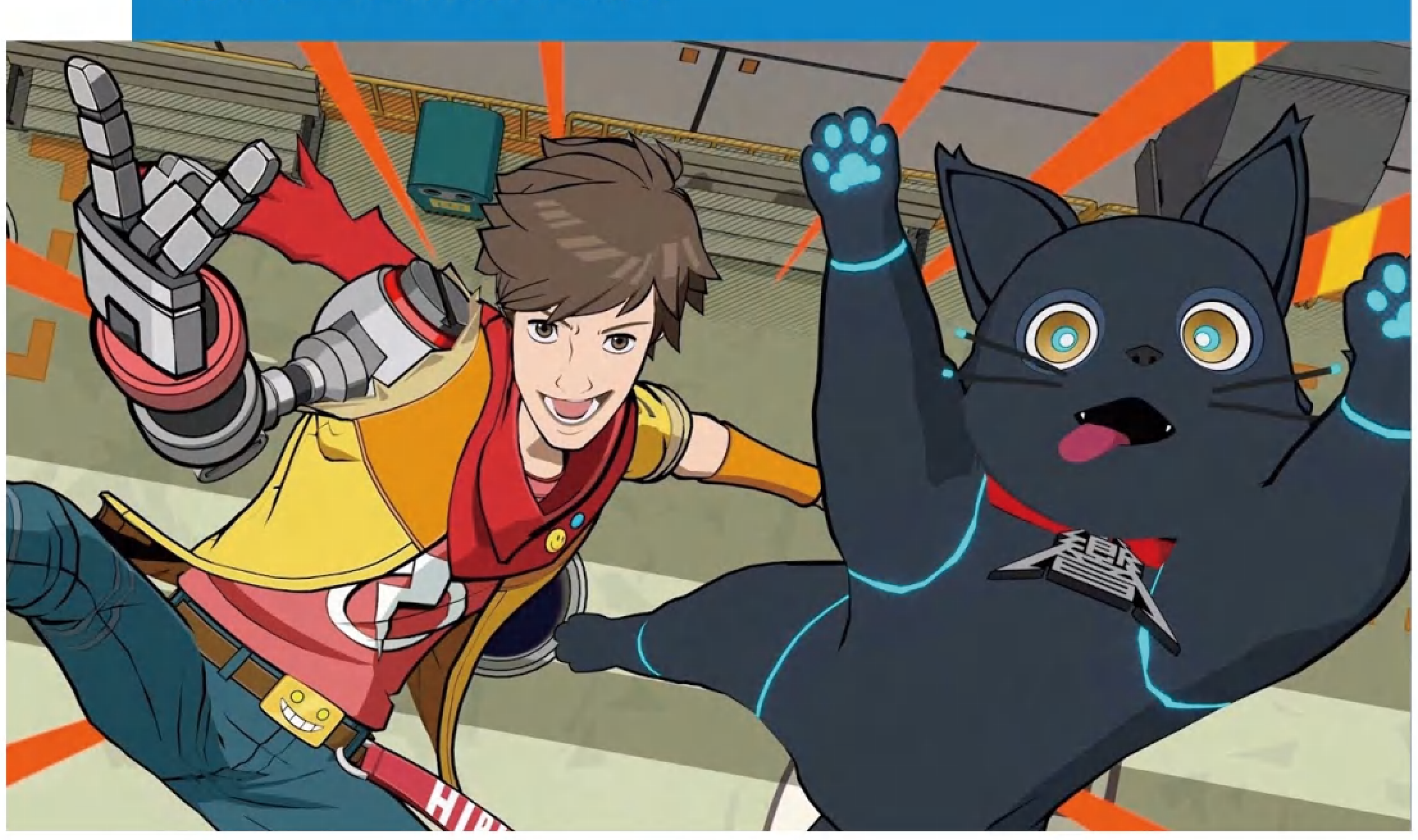
- 反应慢人群杀手
- 不要再来跳跳乐了！

点评人：寰宇



可爱喵！

电子猫 808 是在游戏中伴随主人公阿茶冒险的搭档之一，在战斗中会化作球型节拍器，提示玩家的按键是否踩点。“808”这一名称来自于鼓机（一种音乐编辑设备）Roland TR-808，808 在游戏中发出的鼓点音效就是使用它制作的。每次战斗的间隙 808 会以猫猫形态做出各种有趣的互动，也是游戏的一大看点。另外一提，808 的猫形态外观原型是总监 John Johanas 养的黑猫，它也有着呆在主人肩膀的习惯。



2023年的第一匹黑马

《完美音浪》的一炮走红肯定是大部分玩家都没有想到的，毕竟在 1 月 26 日之前，几乎没有人知道这款作品的存在。这样的结果其实有些超出本作的开发商、Tango 工作室的预想：本作的开发工作实际上开始于 2018 年，与他们的前一部作品《幽灵线 东京》同时起跑。然而《完美音浪》却在开发过程中完全保持沉默，没有对外公开。这个策略是考虑到了本作的风格与招牌作品为“《恶灵附身》系列”的 Tango 工作室偏离较大，防止宣传后玩家产生怀疑或不切实际的期望。这实际上是一个是一个相当危险的决定，但是 2021 年 Bethesda 被微软收购后，本作反而的得到了一个发挥的机会——微软的 Game Pass 可以为玩家提供一个低成本的体验机会，也能够让被游戏质量打动的玩家自发为其宣传。毫无疑问，《完美音浪》完美地抓住了这个机会，成功掀起了新年的第一股大浪。

世界充满节奏感

本作最为出色的创意，自然是将音乐节奏与快速动作结合在一起的独创游戏模式，玩家需要循着背景音乐的节拍，在正确的时间点打出一拍子的轻攻击或两拍子的重攻击进行战斗，并将它们与其他按键组合形成招式，使出各种炫酷的连击。虽然也可以不去理会，将其当成正常动作游戏来玩，但只要能踩着点打出一套连击，就能在最后一击时发动强大的终结技。此外、还需要在连段中插入闪避、格挡这两种防御动作，抵挡对方的攻击。尽管战斗的节奏相对较快，但音乐节拍的加入却并没有造成需要玩家兼顾战斗与节奏的难关，反而令操作难度降低不少。因为玩家并不完全需要紧盯着画面中敌人的行动、或者精细到以“帧”为单位判断攻击、防御的时机。只要能准确把握住固定的拍子节奏，就可以流畅地进行战斗，在此之上，还有可以自由调整的游戏难度、将节拍可视化的种种辅助功能可用，新手在它们的帮助下感受本作的特色，动作游戏老手也可以在高难度下、依靠精准的节奏感打出美观的连招。

作为一款着眼于音乐的动作游戏，《完美音浪》在音乐方面也做到了特立独行。节奏感强烈的原创音乐在陪伴着玩家冒险的同时，也影响着游戏世界中的一草一木。排气管道、灌木丛林这些分布于场景中的物件会随着节拍的律动起舞。开关门、使用跳台等机关触发的声响，还有战斗时引发的各种音效更是自然地融入到了背景音乐当中，堪称一绝。另外，

与玩家对阵的敌人们也会严格地踩着节拍移动、攻击。BOSS战那就更加不得了了，紧促的鼓点搭配巨型 BOSS 间歇不断的重击，带来了近在耳边的压迫感，令人切身感受到那头皮发麻的紧张、以及与强敌交手的兴奋。而在这些极富动感、贯穿游戏全程的音乐影响下，笔者直到结局才发现，自己似乎在游戏时就没有停止过伴随着节奏抖腿的行为——没办法、谁让它们太有感染力了！

而在故事方面，《完美音浪》也是赛博朋克风格作品中相当特别的一款。它并没有传统赛博朋克作品的悲观内核，反而是讲述了一个诙谐幽默的、有着日式少年漫风格故事，虽然略有些俗套，但如果放在赛博朋克风的世界观当中看倒也算得上新奇。你还能在探索的过程中发现来自“《恶灵附身》系列”的老熟人塞巴斯蒂安，或是造型充满既视感的某位 BOSS，这些存在于游戏各处的丰富彩蛋也为剧情体验增色不少。

时不时怀疑，我真的在玩动作游戏？

然而遗憾的是，《完美音浪》没能始终维持一个较好的体验，有些问题从中期开始逐渐暴露出来，这或许也是因为 Tango 工作室首次制作这类游戏，经验不足而导致的吧。首先是一个围绕着格挡展开的战斗机制，精英类敌人在生命值降低一定程度后，会强制将玩家拉入一场单挑对决当中。对决中的敌人会首先放出一段攻击指令，玩家需要根据节奏格挡这段指令当中的所有攻击，才能对敌人打出最后一击。而一旦有一次攻击未能成功格挡就会导致失败，不仅玩家自己会受伤，对方还会在一定时间后再次将玩家拉入对决中，直至其被彻底击败。由于格挡的成功要求是在攻击命中的同一拍内按下格挡键，在游戏中属于精准要求较高的操作，这令对决的机制对于反应较慢的玩家来说难度并不低。虽然可以通过在失败后抢先打烂对手来跳过这段环节，但这个手法在 BOSS 战中却行不通。是的，有些 BOSS 会将玩家拉入对决，且一旦某次对决失败就会立刻再次开始，玩家无法跳过。实际上，笔者就有遇到过数次在 BOSS 战中陷入对决但久久没有招架成功，结果被活活按死在这一阶段的窘况。这就有点过分了——只强调“节奏”而完全无视了“动作”，这是不是反而有些脱离主题了。

后期的关卡流程则存在着比例失调的问题，具体来说就是：平台跳跃太多了。本作中的平台跳跃主要是为了探索或解谜而存在，但玩家角色相对孱弱的空中能力（二段跳和空中冲刺的手感微妙，且前进幅度不大）令平台跳跃部分往往都是一场折磨。而游戏后期的关卡中平台跳跃的比例开始增多，甚至加入了限时的长距离跳跃关卡，虽说算不上“战斗半分钟，跳台两小时”的程度，但一场爽快的战斗后总是紧接着一场跨越平台的长途跋涉，未免有些令人失望。如果在跳台过程中还因为失误而多次摔入落穴，导致跳台损失的 HP 比战斗还多，那可就要升级到令人抓狂的地步了。

不过，与《完美音浪》自身的素质相较，这也只能算是白璧微瑕，其独创的节奏动作模式作为游戏的核心，凭借着极高的完成度以及游戏性，带给了玩家们极致的体验，至于这些小缺陷，确实可以在一定程度上忽视。若你是音游或动作游戏的爱好者，强烈建议亲身体验一下这款画风清奇的“吉他英雄”。











狂野之心
Wild Hearts

类型	动作
发售日期	2023年2月16日
登陆平台	PC/PS5/XS
发行商	EA

+ 丰富且有趣的机巧系统
+ 各具特色的武器
+ 建造与战斗的有机结合

- 怪物的AI仍需打磨
- 严重影响体验的视角问题
- PC版本极差的性能表现

点评人：熊猫



偷菜时刻

游戏中的玩家要把自己采集的食物放到风干架上风干，或是放到发酵罐中发酵。然而玩家自己辛苦采集的食物居然是会被偷的！只要是其他玩家进入到你的世界，就可以随意拿走你采集的食物，玩家本人甚至不会受到提醒。所以大家在和随机匹配的陌生人联机的时候，一定要记得先把自己的菜都收好，不然你就会知道什么叫做人心险恶……



又出现了《怪物猎人》的同类游戏？

《狂野之心》是由“无双组”ω-Force 制作的狩猎动作游戏。而在狩猎动作游戏这条赛道上，“《怪物猎人》系列”就如同一个孤独的王者，已经鲜少会有厂商愿意在这条赛道上向其发起挑战。从这方面来说，《狂野之心》的出现还是让玩家颇为期待的。

本作的背景设定与中世纪的日本非常相似，这里的环境、建筑、服饰，都充满了和风元素。玩家扮演的是一位刚来到这里的外乡人，在经历了一场“剧情杀”的战斗后，主角无意间习得了“机巧”的使用方法，这是一种失传已久的古老技艺，可以瞬间搭建各种物品和设施。

游戏当中的据点是一座位于海边的村庄“湊之村”，玩家可以在这里接取任务、买卖道具、制作装备。湊之村的规模不小，有上下有多层结构，并且随着流程推进，村子的规模还会进一步扩张。这不仅让玩家跑路比较耗时，初次进来还相当容易迷路。好在可以通过地图在商店、铁匠铺等常用地点间快速移动，也可以在村中搭建机巧来辅助移动，一定程度上缓解了这个问题。作为猎人在这个世界的大本营，湊之村的 NPC 数量非常丰富，一定程度上让游戏的世界更加生动，也提升了玩家的代入感。

猎人

在这个充满怪物的世界中，猎人有两件利器。首先是武器，游戏为玩家提供的 8 种武器，每把武器的定位都有不同，从轻型的机巧刀和伞刃，到重型的野太刀和槌，再到远程的弓箭和大炮。不过本作的武器操作难度有比较大的区别。例如一开始的默认武器机巧刀，操作简单，容易上手，面对不熟悉的怪物也能打出可观的伤害。而同为轻武器的伞刃使用难度就比较大，不仅需要对怪物的动作有一定了解，还需要熟练掌握防反才能打出伤害。而当玩家对游戏有了充足的理解后，还有变形棍、飞燕刀这种更为复杂的武器可以使用，不仅输出能力优秀，使用起来也极具爽快感。使用各种武器来狩猎各种怪物，也是本作的乐趣之一。

猎人的另一件利器便是机巧，其在游戏中的地位可以说是举足轻重，共分为基础机巧、融合机巧以及飞龙机巧三种。基础机巧一共有六种，各自功能不同，且都十分实用，例如“机匣”就能辅助猎人输出或是攀爬，“跳台”就能辅助猎人赶路或是回避。但是在实战中，玩家最多只能携带四种基础机巧，

对应四个组合快捷键。而融合机巧需要使用多种基础机巧和组合搭建，这意味着根据玩家携带的基础机巧，有些融合机巧会无法靠一人之力搭建出来的。例如较为实用的融合机巧“组合陷阱”，需要使用“扇形锥”和“机匣”两种基础机巧，如果玩家没有携带其中一种，就无法只凭自己完成“组合陷阱”的搭建。这样的设计会更需要玩家进行取舍，也赋予了游戏联机的深度。而在这些融合机巧的解锁条件上，本作很有特色，玩家需要战斗中灵光一现来习得机巧的搭建方式，这在流程的前期，可以不断带给玩家新鲜感。

至于第三种飞龙机巧，则是一类不直接作用在战斗中的“设施”，飞龙机巧的功能各不相同，从传送到做菜，从辅助移动到追踪怪物，应有尽有。不过普遍来讲，解锁越靠后的龙脉机巧用途越小。在完成主线的第三章后，会解锁可以用来赶路的“一轮马”，用处较大的龙脉机巧到这里基本就算是全部解锁了。

猎物

了解完猎人之后，我们再来看看《狂野之心》的第二主角——怪物。游戏中的怪物都是用动物加上自然元素去创造出对应的形象，招式设计上也符合大家对这些动物或自然元素的印象。怪物之间也存在一些互动，初次看到这样的设计会感觉非常有趣。在战斗中，怪物也会做出各种符合我们认知的动作，给人以栩栩如生的印象，但由于和猎人交互上的 AI 欠缺打磨，对玩家的代入感造成了不小的影响。

不过这并不意味着本作的怪物完全没有交互，只是这些交互大多是放在了怪物与融合机巧上，在特定的时间使用融合机巧可以让怪物陷入硬直。例如使用防壁挡下龙车，或是使用烟花让空中的怪物落地，会给予玩家很强的满足感。但这层交互仅是怪物和机巧系统之间，与猎人的交互还是存在较强的割裂感。除了常规的狩猎外，游戏中还有体型超大的固定流程怪物，只不过战斗过程较为无聊，也没有和游戏的机巧系统进行结合，较为寡淡。

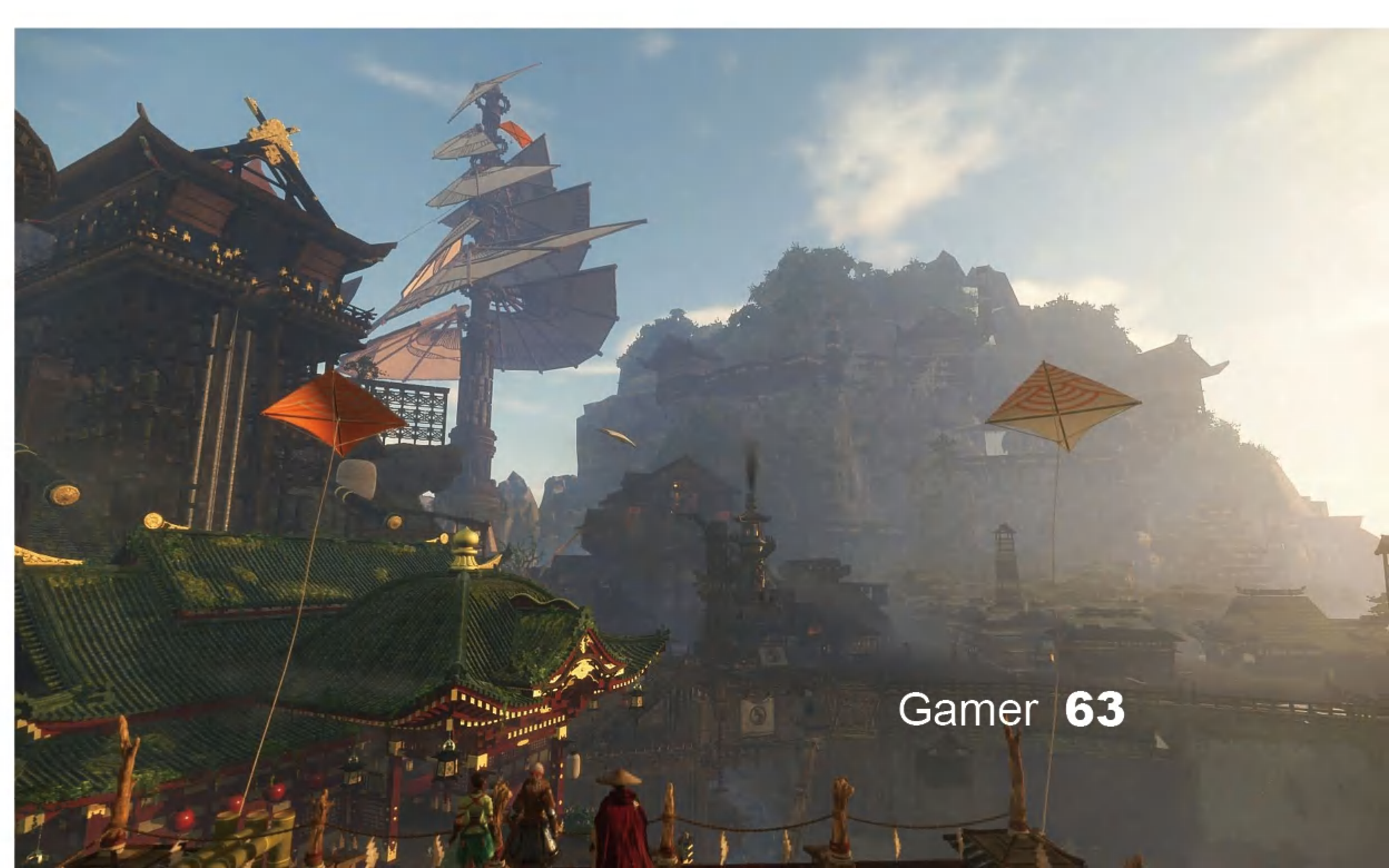
如果用一句话概括与这些怪物的战斗，那就是又乱又爽。用华丽的攻击打出高额的伤害，这便是本作的爽点。然而怪物各种超大范围的攻击，以及攻击附带的特效会造成相当严重的视角问题。加上游戏提供的 8 种武器中，只有伞刃带有一个非常严苛的防反招式，多数情况想要回避怪物的攻击，只能依靠翻滚或是机巧，频繁的高速位移让游戏的战斗场面异常混乱。并且，进入流程中期后，战斗难度会突然大幅上升，开荒阶段脆弱的防具导致玩家非常容易被秒杀。虽然任务中玩家有两次死亡的机会，但这还是会带来极强的挫败感。在游戏主线的末期，想要连续推进主线几乎是不可能的，必须通过反复狩猎提升装备，才能勉强保证自己不会被怪物秒杀。

未来可期

作为一款在 2023 年发售的狩猎动作游戏，《狂野之心》不可避免的要被拿来和《怪物猎人》做对比。虽然在动作深度以及交互设计上，本作远远不及后者，但在差异化方面，它做出了一些成绩。机巧系统的设计足够有趣，动物加自然元素的怪物造型非常生动，武器设计为玩家带来的“无双感”也颇为惊喜。虽然本作目前看起来确实显得有些粗糙，但作为一款在狩猎动作游戏领域的全新 IP，《狂野之心》的未来还是值得期待的。









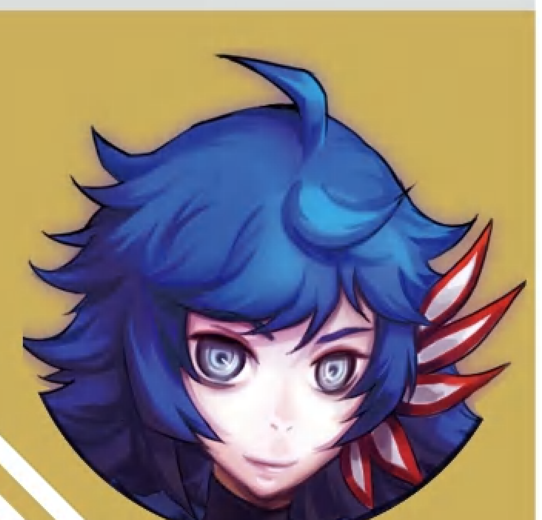
歧路旅人 II

Octopath Traveller II

类型	角色扮演
发售日期	2023年2月25日
登陆平台	NS/PC/PS4/PS5
发行商	Square Enix

+ 充满深度的战斗系统	- NS版读取速度较慢
+ 一如既往的优秀音乐	- 剧情致郁元素较多
+ 丰富多彩的故事体验	- 技能和装备调整不便

点评人：水无月



欧皇时刻

本作在商人帕特提欧的支线剧情里要购入船只需支付 10 万金钱，按正常流程到这里，这 10 万块是一笔巨大的支出。不过玩家可以使用旁门左道来达成省钱效果——雇佣一个拥有杀价技能的 NPC，在购入船只的同时会以一定几率触发杀价技能，玩家实际只需支付折扣后的金钱即可。而杀价技能也分几个等级，最厉害的一个是 1% 几率实现完全免费！因此水无月在攻略到这段剧情时就开始了这几率堪比《FGO》单抽五星一般的 S/L 马拉松之旅。在经历了一个多小时的 S/L 后买船终于触发了免费效果，而这一瞬间的爽快感，或许就是只属于 RPG 概率学爱好者们的独有乐趣吧。



在 Square Enix 各个开发团队中，隶属于第二开发本部的浅野组（Asano Team）是一个非常特立独行的存在。这个团队自 NDS 游戏《光之四战士》开始，主攻中小成本的掌机作品开发，通过个性之作《勇气默示录》，一举确立其在玩家心目中的地位。进入 NS 时代后，浅野组找到了全新的成功密码——HD-2D，即使用制作 3D 游戏的虚幻引擎来开发 2D 像素风格作品，使作品的美术风格在实现 SFC 黄金时代复古感的同时，也能保留现代游戏的光影特效。《歧路旅人》作为 HD-2D 的试水作，发售后赢得玩家的普遍好评，全球销量达到 250 万。时隔 5 年，续作《歧路旅人 II》终于与我们见面了。浅野组以及负责外包开发的 Acquire 在打造本作时采用了整体延续传统，细节优化加强的稳健风格，最终呈现的成品也没有让玩家失望。

游戏系统——稳中求变，全面优化

本作延续前作《歧路旅人》的基础系统构思——基于自由推进描写八位主人公各自冒险经历的流程设计、基于交错行动制和破防机制为重点设计的战斗系统、基于自由转职和技能习得为核心的养成体系等。同时《歧路旅人 II》又加入了许多全新要素，例如游戏场景加入了白天和夜晚的时间带差别，夜晚会影响部分技能的发动、特定敌人的登场，地图上 NPC 的配置以及部分事件的触发，同时某种程度上还和游戏的背景设定有紧密联系。而每位角色的地图技能也增加到 2 种，分别可在白天和夜晚时发动，使玩家获取道具及 NPC，以及完成支线任务的方式也更加多样化。而可拉拢的 NPC 同伴比起前作也多了不少有趣的效果——例如商人帕特提欧剧情里登场的大富豪阿尔伦多，就拥有能够让我方获得的经验和 JP 大幅提升的特殊技能（随机 2 倍 /10 倍 /100 倍），玩家可以不用再去凹舞娘的“百思不解之舞”啦。

游戏中 8 种常规职业虽然完全延续前作，但各职业的技能配置都有所变化，整体设计更为平衡。此外 8 位主角各有独特的被动特性、潜能（受到攻击后积攒能量释放大招）和 EX 技能（和角色本人绑定的特殊技能），这些设计使每位角色的个性更为鲜明，即便转职为相同的职业也有迥异的使用方法。4 种隐藏职业无论是技能配置还是强化机制都和前作截然不同，玩法更具想象力。而最终 BOSS 战则能体验到整部游戏仅此一次的 8 人一齐上阵的超热血战斗，可以说本作的战斗乐趣和深度比起前作明显有大幅优化和进步。遗憾的是本作仍然缺少预设置装备和技能模板的功能，在调整 Build 时明显会感到不够方便。

而在地图设计和探索上，本作的索里苏提亚世界由于分成了东西两个大陆，玩家需要靠船只往来。因此游戏还加入了更具传统 RPG 的元素——玩家在通过支线剧情获得属于自己的船只后，可以在大海上自由航行，许多支线剧情、隐藏 BOSS 等也都需要通过航海才能发掘，这些设计让玩家在推动主线故事之余，享受到更多只属于 RPG 的探索乐趣。

故事剧情——风格迥异，“郁”度加深

前作《歧路旅人》受到批评较多的一个缺点是故事剧本较为平淡，超过半数篇章在剧情展开和人物刻画上都比较白开水，而本作在剧本撰写上显然是下了功夫的。首先是世界观设计上，和前作的奥鲁斯特拉大陆相比，索里苏提亚世界各地的文化差异更为明显，既有传统西欧中世纪风格的城市，也有像库国这样充满东方风格的国家，以及采用原始村落风格的托托哈哈岛，而东大陆的新德尔斯塔和轮敦则更加近代化，有着明显的蒸汽朋克元素。各个篇章的构成和风格也不再拘泥于前作的四幕剧形式，而是更为多元化和个性化：例如剑士光的剧情是王道的“在伙伴和部下们支持下的王子复国记”；而孑然一身的学者奥兹巴尔多则凭借坚强的意志演绎了一出“脱狱复仇记”；当玩家们选择神官提米诺斯时，剧本风格则一转变成了“神探福尔摩斯”式的侦探推理；而药师卡斯蒂的故事则充满了悬疑要素，失去记忆的她要通过旅行中的种种线索，查清自己那段被抹消的惨烈过去。

值得一提的是，“郁元素”是本作剧情一个很重要的标签，除了舞娘爱格尼娅的故事算是自始至终都维持着明快欢乐的氛围，能够给予玩家治愈外，其他 7 位角色的剧情或多或少都有“刀”的成分——好友的背叛、两难的抉择、至亲的死亡、希望的幻灭……这些“郁元素”让人纠结、烦闷，乃至是刻骨铭心般的痛楚。虽然并非所有玩家都能接受致郁的剧本，但和前作平淡无奇的故事相比，《歧路旅人 II》的剧本毫无疑问能够给玩家更加深刻的印象，也能将角色的性格和形象刻画得更为深入。此外前作颇受争议的一点就是角色间缺乏互动，且故事上的最终 BOSS 加尔戴拉以及相关剧情线索被设计成了隐藏剧情，玩家不看攻略很难自己挖掘出整个故事的全貌；而《歧路旅人 II》不仅有不同角色间的双人剧情，同时也在 8 个篇章通关后加入了把所有线索串联在一起，并挑战最终 BOSS 的终章，让游戏的各个篇章真正成为一个完全的整体。

视听体验——细节进化，天籁之音

《歧路旅人 II》虽然在画面水准上和前作整体差别不大，但在部分细节的演出效果以及光影表现——例如舞娘爱格尼娅的演出场景等等，还是明显可以看出有所加强。音乐这块则是本作值得一提的优点之一，西木康智老师在《歧路旅人 II》的音乐创作上做了不少崭新的尝试：比如由于 2 代设定上各地区文化差异更为显著，因此他为各个城镇也都创作了符合所在地区文化背景设定的 BGM。而各张野外地图和城镇的 BGM 这部分，西木老师都做了白天和夜晚两个版本，其中夜晚 BGM 普遍节奏更为轻柔舒缓，并且大量加入人声元素，效果十分惊艳。静静地停留在地图上倾听音乐时，能够感受到心灵仿佛被洗涤一般。而战斗 BGM 更是一如既往地保持了极高水准，各篇章最终 BOSS 战斗曲《それぞれの未来のために》更是能让玩家感受到强烈的宿命感，那种听到战斗 BGM 就会有一种发自内心的激动和热血，是《歧路旅人 II》战斗 BGM 带给玩家的独特体验。

《歧路旅人 II》作为在游戏品质上的全面进化之作，发售后得到了比前作更高的评价。但或许是因为宣传不足，亦或是游戏的整体玩法并没有大的革新，本作热度以及销售速度并不及前作。但无论如何，对于喜爱前作的玩家来说，稳中求变、全面优化的本作自然是必玩之作。要评选 2023 年度最佳的 JRPG 的话，《歧路旅人 II》也毫无疑问是有力的候选者之一。





Switch配不上《王国之泪》



塞尔达传说 王国之泪
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

类型	动作冒险
发售日期	2023年5月12日
登陆平台	NS
发行商	Nintendo

+ 无与伦比的奇幻世界
+ 充满想象力的系统
+ 多到夸张的游戏要素

- 技术力方面没有进步
- 缺少高难度向的内容

点评人：纱迦



震撼时刻

当我发现地底世界的大小和地上基本一样，而且拥有一套和地上完全不同的环境设计时，整个人都被震撼到了。光是这一个设计，就等于是游戏内容扩充了 1 倍啊！



距离《王国之泪》发售已经有三个月时间了，想必绝大多数玩家都已通关，网络上各种评测图文和视频也看过不少了。我自己也写了不下 3 篇的个人心得，对游戏的各种亮点反复点赞。本辑《游戏 · 人》恢复了“游戏评台”栏目，不过这一次我想换个角度，说说自己眼中游戏的一些不完美之处，也算是为自己 400 小时的游戏生涯暂时画上句号。

量大，但并未管饱

常看网络小说的人，对于“量大管饱”这个词应该不会陌生。这个词一般用来形容那些不算特别精彩、但字数特别多的网络小说。

我用“量大管饱”来形容《王国之泪》，当然不是说游戏不算特别精彩，只是用来形容制作组的套路。相信大部分玩过前作《旷野之息》的朋友，在初接触《王国之泪》时都会有很强的既视感：一上来 4 个神庙送 4 个能力，之后拿到滑翔帆，可以直接去打最终 BOSS，也可以先前往 4 个地点获得英杰能力。不仅如此,《王国之泪》的游戏框架其实也和《旷野之息》差不多，武器关系到攻击力和攻击方式，防具提供防御力和特殊能力，料理具备回复力和追加效果，完成神庙以提升体力和精力的上限，果实增加装备数量的上限……至于基本照搬前作的地上世界，就更不用提了。

如果是别的什么游戏，相信早就有人跳出来大骂制作组偷工减料了，但《王国之泪》是个例外，因为制作组新增的东西实在太多了！简单对比一下就知道了：世界，从 1 个变为 3 个；支线，从 76 个变为 199 个；果实，从 900 变为 1000 个；神庙，从 120 个变为 152 个……更重要的是，本作新增的 4 种能力，配合左纳乌相关的设定，极大地丰富了游戏玩法。

但如果以《旷野之息》本体 +DLC 的标准来衡量，不难发现《王国之泪》还是存在一些内容上的不足。其中最明显



的一点，当属缺少高难度挑战的内容，简单来说就是《旷野之息》通过 DLC 追加的大师难度。本作虽然像洒胡椒面似地在 3 个世界里设置了 257 个世界 BOSS，但总的来说都不算很难。要知道本作中林克的手段可比《旷野之息》丰富多了，这就难免让人有种“杀鸡焉用牛刀”的感觉。我们的遗憾，只能等待可能出现的 DLC 来弥补了。

难以再现的网络辉煌

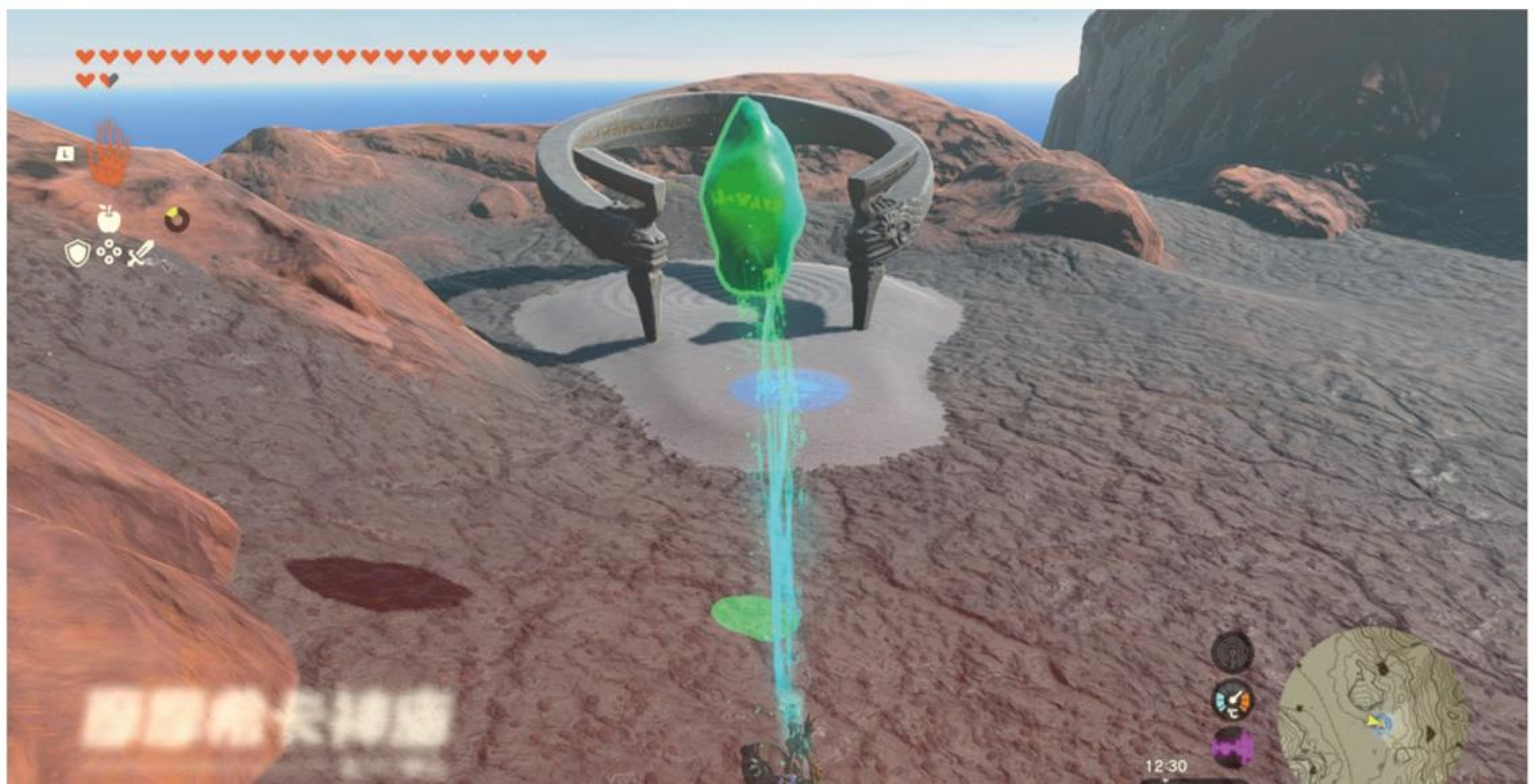
虽然《王国之泪》在国内外网络上依然火爆，但热度已经有了明显的衰退。反观前作《旷野之息》，在其发售后一年之内都一直保持极高的热度。

之所以会出现这种情况，当然不是因为《王国之泪》的品质有所下滑，而是与玩家对游戏的开发程度有关。《旷野之息》发售后的三年内，一直有玩家从中挖出各种神奇而有趣的技巧和 BUG。在任天堂结束对游戏的更新维护后，网络上依然能不断产出相关的高质量内容。

《王国之泪》依然选择了 NS 平台，游戏引擎也没有变化，这就导致游戏刚发售，在全世界玩家的努力下，各种技巧和 BUG 便被挖掘得七七八八，其中还不乏复刻装备和素材、攻击力爆表这样严重破坏游戏平衡性的秘技。究其原因，还是因为各路高手早就从《旷野之息》中将 NS 机能和游戏引擎的缺陷挖得干干净净，因此《王国之泪》很快就被挖了个底儿朝天。诚然，并不是所有玩家都是“邪道中人”，但这导致《王国之泪》在网络上只用了几个月就走完了《旷野之息》数年的路，很难再复制昔日的辉煌。

不过《王国之泪》手里还是有一张牌可以打的，那就是充满无限可能的蓝图功能。相信玩过本作的人，都在网络上搜索过来自其他玩家的各种奇葩发明。在各种技巧和 BUG 被挖掘得差不多的今天，蓝图设计已经成为了《王国之泪》在网络上的主要产出内容。可惜的是，任天堂没有提供游戏内分享功能，如果能通过更新或DLC允许玩家上传和下载蓝图，那么《王国之泪》的生命周期将得到极大的延长。





会有 DLC 吗？

虽然任天堂官方从未说过《王国之泪》会推出 DLC，但大部分玩家（也包括我）都认为这只是时间问题。最有力的证据是目前林克的心心最大只有 38 颗，也就是两排差两颗，真是逼死强迫症。这差的两颗心心，多半就要通过 DLC 来补完了，两颗心心等于 8 个神庙，合情合理。

个人认为《旷野之息》DLC 中追加的大师难度和剑之试炼，在《王国之泪》中也很有希望登场。目前我们已经能利用 BUG，在《王国之泪》中召唤出完全体的大师之剑，很显然这是需要玩家完成“开光”才能获得的，而这个过程便是前作的剑之试炼。不过个人希望这回剑之试炼不要对背包做出太多限制，可以通过杂兵海和复数 BOSS 来体现难度，这样可以充分发挥蓝图系统的作用。

至于上面所说的上传下载蓝图功能，不一定需要通过 DLC 实现，也许下次更新就会追加，让我们拭目以待。







满分游戏，所以来聊点别的

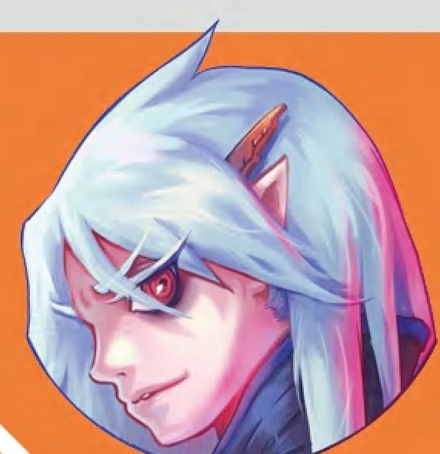
街头霸王 6
Street Fighter 6

类型	动作
发售日期	2023年6月2日
登陆平台	PC/PS4/PS5/XS
发行商	Capcom

+ COOOOOOL到不行的街头涂鸦风格
+ 用自创角色成为最靓的仔
+ 总之就是爽的斗气系统

- 赶紧更新我等不及了
- 多少还是调整一下现代模式吧

点评人：仲夏



圣经时刻

你说得对，但这就是肯。

绿冲飞快、可以连投、有波还有升的角色。重龙尾腿被防加帧，站重拳投帧压起身，迅雷腿派生强行择中下，KK 旋风脚直接运进厕所，随便点一下谁知就能中的下中脚。跳重拳就啊啊啊啊啊啊啊啊啊。



谈起对《街头霸王 6》（以下简称为《街霸 6》）的评价，可以说是非常简单：反正就是满分。

这句话听起来有点玄乎，但《街霸 6》的确配得上：无论是画面、玩法还是内容，它都做到了格斗游戏这个类别下的新高。所以这里也就不再赘述这些赞美了，反正游戏自 6 月初发售以来这么多天，有关注的玩家应该都看腻了吧。这次我们也就换个话题，来聊聊笔者个人对现代模式的见闻与想法。

其实现代模式的一键搓招倒不是什么新鲜玩意，此前在其他游戏当中也偶有出现。只不过碍于影响力有限，所以没有引起《街霸 6》此番热烈的讨论度。而类似系统的设计初衷，无一例外都是“为了让新玩家更好的上手”。从最简单的发波到最难的超杀，几个按键的简单组合就能轻松放、岂不美哉？

只可惜在此之上，又引出了些其它问题。

因为搓招太过容易，以至于新手朋友们在上手游戏后无一例外都在猛搓乱七八糟的必杀技，忽视了基础拳脚的作用。从开场龟住只知道跑偶尔搓个地箭或波动的消极派，到起身后无脑乱搓 OD 技的凹货，不一而足。但反直觉的是，这样做还真的能帮他们上一点分，毕竟在中下游分段的人在临场应对的能力上其实也相对较差，真不一定能反制这种乱搓的路数。但这种做法实际并不能帮玩家“变强”，在去到稍微高分一点地方，面对会简单调整对策的玩家后，这类现代模式玩家将会变得毫无反击之力，哪怕双方此时都是同分，是名义上的“旗鼓相当的对手”。其实在现代模式出现前也有类似情况的出现，比如那些只会重复释放普通拳脚的玩家，本质上都是一类人，不过现代模式的出现放大了这一点。

而在高端局，现代模式同样因某个特点而引起了讨论：操作太简单以至于确认变得非常简单。以前还需要提前考虑预输入指令，现在可以一键出招，自然是可以将更多的注意力放在观察对方的出招前摇上，这一点直接改变了对局的思路。可以说现代模式并不是完全针对新人而存在的东西，哪怕是对于职业赛场而言它也有独到的优势。在最近刚刚结束的 EVO 上，尽管还是经典模式的选手占大多数，但数量越来越多的现代模式选手也不容忽视。

不管怎么说，从目前《街霸 6》的玩家增长趋势来看，现代模式的出现无疑是利大于弊。降低上手门槛对于格斗游戏而言已是必须的改变，现代模式这个方向个人看来并没有错。但是同一个游戏能存在两种不同的操作方式本身就是问题所在了，毕竟不同就代表着两者间必然存在差异，那么视乎于情况就很可能衍生出“是否公平”这一敏感话题。尤其这还是在极度强调 PvP 对抗的格斗游戏中，且官方强制要求两种模式一起匹配。相关的引导与调整依旧任重而道远，期待 Capcom 的下一次大版本更新。



铁血联盟 3
Jagged Alliance 3

类型	策略
发售日期	2023年7月14日
登陆平台	PC
发行商	THQ Nordic

+ 回合制策略和资源管理完美结合
+ 致敬（讽刺）80年代美国主旋律电影的剧情

- 不低的上手难度
- 资源管理部分略显繁琐

点评人：三日月



菜鸡互啄时刻

本作的命中率会受到很多因素的影响，然而由于游戏不会给出具体的命中率，导致新手玩家很难直观地判定命中几率。于是在全员小手枪的初期，经常会出现敌我双方躲在掩体后连开十几枪却无人伤亡的尴尬情况。



在回合制策略游戏最辉煌的 20 世纪末，《铁血联盟》曾是写实向策略游戏中的代表作之一，然而这个经典系列分别在 1994 年和 1999 年推出了两款正统作品后便销声匿迹，期间虽然有各种衍生作品推出，但素质和影响力都远远不如两款正统作品。然后 22 年过去了，曾一度专注于收购老 IP 的 THQ Nordic 在 2021 年公布《铁血联盟 3》，开发商是曾开发“《海岛大亨》系列”的 Haemimont Games，而到了今年 7 月，玩家终于等来了这个经典系列的正统续作。

和《XCOM》类似，《铁血联盟》的玩法结合了回合制策略和资源管理。然而游戏没有所谓的基地设定，绝大部分的资源和武器都需要玩家从战场回收，而极其有限的背包空位使得玩家需要对物品进行取舍。而在作战的同时，玩家还需要从众多性格各异的角色中挑选部分组成一个（或多个）小队，不同的角色对应不同的能力、定位和薪水——是的，玩家还需要管理队伍的资金，以免因为入不敷出而解散队伍。而队友还有自己的性格和喜恶，有些角色之间关系友好，自然也有水火不容的组合。这些设定使得《铁血联盟》的耐玩度极高，而玩家社群不断推出 Mod 和各种自制内容后，系列的生命力一直延续至今。

《铁血联盟 3》在继承了系列核心玩法的同时，加入了更多可玩内容和人性化的设置。玩家要做的事情基本是一致的，只不过这次的画面更好，战术选择也更多而已。在大部分战斗之前，玩家都可以提前安排好队友的位置，选择一个最适合自己的开战地点。如果角色、装备和时间允许，玩家甚至可以通过潜行消灭尽可能多的敌人。玩家的所有行动都需要消耗时间和资源：勘测地形、治疗角色、训练、维修装备……而当做好一切准备，所有的角色都完美执行计划，用最少的代价换取最大的胜利时，玩家能够获得极大的满足感，而这正是《铁血联盟 3》做得最优秀的地方。

除此以外，游戏还增添了类似于 CRPG 的部分。本作的大地图划分成一个个“格子”，每一个格子都是一个区域，而每一个区域都有可供玩家探索的部分：它可能只是一个单纯的森林或者荒漠，也有可能是一支车队的残骸，甚至是一个生机勃勃的城镇。在探索的过程中玩家不光会遇到敌人，也会遇到形形色色的 NPC 和故事。而就和很多 CRPG 一样，玩家所作出的选择，甚至是队伍的角色配置，都有可能让这些故事迎来不一样的结局。毕竟，要想组建一支能够百战百胜的佣兵小队，你需要的可不止是枪支和大炮，还有智慧和人心。

全屏技能无冷却必暴击的垃圾佬你喜欢吗



暗黑破坏神IV

Diablo IV

类型	A·RPG
发售日期	2023年6月6日
登陆平台	PC/PS4/PS5/XOne/XS
发行商	Blizzard

- \+ 优秀的视觉效果
- \+ 出色的中文配音
- \+ 德鲁伊职业设计有趣

- \- 速刷五分钟清包一小时
- \- 多数职业设计无趣
- \- 德鲁伊好丑

点评人：FJ



快乐时刻

到目前为止，我玩《暗黑破坏神IV》最开心的时刻，大概就是当我的德鲁伊终于凑齐关键部件，让不同系的技能联动起来，第一次看到这些技能之间能互相触发的那种快乐的感觉。关键就是这个叫“共生”的威能和叫“自然之怒”的被动技能，当然还需要其他部件配合，但总之凑齐之后就能实现放一个十多秒冷却的技能之后等个一两秒就能再放一遍、满屏幕技能乱飞的华丽效果。



在玩了足足两个月的《暗黑破坏神IV》之后，我对这款游戏真的是又爱又恨。爱的是，它确实为我带来了时间不短的、实实在在的快乐，恨的是，它真的有太多太多令我不满的地方。

《暗黑破坏神IV》的优点非常明显，优秀的视觉效果、出色的中文配音、经过简化的操作方式与技能树对新手足够友好，搭配系列祖传的围绕加点与装备构筑的刷刷刷玩法，只要是好这口的玩家，基本都会有较强的欲望继续深入探索游戏的机制与设计。

好，游戏的优点我说完了，接下来要说的全是缺点。或者说，是有部分闪光点但整体被众多缺点掩盖的那些部分。

对于我这种小时候玩过一点点《暗黑破坏神 II》，但又没玩过《暗黑破坏神III》的系列“萌新”来说，四代玩起来的感觉就是，刚接触那段时间觉得它还真有两把刷子，但持续玩下去就发现，这刷子上没有毛。

作为一个以加点与装备构筑为核心玩法的游戏，当前版本（撰稿时是 1.1.1 版本更新前夕）的《暗黑破坏神IV》显然还有很大的改进空间。最为根本的、先天性的问题可能是职业设计的深度有所欠缺。我认识一些跟我一样首发购入了本作的玩家，但其中有许多人玩到 40 级 50 级左右就玩不下去了。导致他们玩不下去的原因是复合的，但据我了解，有很大一部分原因在于他们觉得所玩的职业“有点无聊”。

我自己比较幸运，选择了德鲁伊作为主力角色。德鲁伊应该是当前版本的《暗黑破坏神IV》里设计最成功、最有趣的职业，大地、风暴、熊人、狼人、召唤五系技能，除了召唤系相对孤立外，其余系都可以通过传奇威能（传奇装备上的特殊词条，有些能够改变技能的形态或机制）或暗金装备（具有固定特殊词条的稀有装备）相互联动。你可以把大地技能视作熊人技能，让大地技能也能享受熊人系的被动效果；你可以让狼人触发风暴技能，享受风暴系的被动效果。进一步组合的话，德鲁伊还可以实现更加“花里胡哨”的玩法——用被视作风暴技能的狼人技能触发被视作熊人技能的大地技能来享受熊人系与狼人系被动并刷新召唤技能的冷却时间来重复触发大地技能。有点绕是吧，绕就对了，这就是本作德鲁伊构筑的有趣之处。


■满屏技能真的很快乐。

但不是所有职业都有这个待遇。各系技能彼此孤立、缺少能大幅改变技能形态或把不同系技能联系起来的有趣威能与暗金，才是本作当前版本多数职业的常态。尤其是死灵法师，暗影、白骨、鲜血、亡骸四系技能，且不说联动，就连兼容性，也只有亡骸能够跟别的派系兼容，其余三系都非常独立，难以兼顾，玩家如果不选择一系专精，就只能牺牲强度来雨露均沾，无法像德鲁伊那样多系混搭之后还能变得更强。

这正是部分玩家玩到一定程度开始觉得无聊的最重要原因——当角色该点的技能都点出来了，又没有能大幅改变玩法机制的特殊装备可以追求，只能不断提升数值，那角色本身自然是会越玩越无聊的。

当然了，无论职业技能与装备设计多么精妙，终归都会有玩腻的一天，只是时间长短问题。对此，暴雪的解决方案是把游戏变成持续运营的服务型游戏。照这个路子，正确做法应该是用丰富的终局玩法不断刺激玩家持续玩下去。

目前版本的终局内容大体上可以分为两种，分别是地狱狂潮这样主旨为收集装备与材料的“角色强化导向型”玩法，以及梦魇地下城、100 级顶石地下城这样的“强度验证导向型”玩法。

像我目前的状态，角色已经凑了两套构筑的基本装备，构筑本身的新鲜感已经过去，剩下可以追求的事情，就是去刷物品强度更高、数值更高的部件来替换身上的装备，然后去挑战层级更高的梦魇地下城。这时候，我替换装备能获得的只有数值上的提高，不会再有新鲜感，除非我从头去打造另一套不同的构筑。对于处于这样阶段又不想玩其他构筑的玩家，只能重复刷仅提高数值、无额外奖励的高层级梦魇地下城。过程枯燥，也缺乏足够吸引力。

截至撰稿时，《暗黑破坏神Ⅳ》的第一赛季已经上线将近三周，它本应提供更多终局内容。但从我至今的体验来看，只能说效果不太理想，三周不到，我就已经把 90 级的赛季通行证全解锁了。简而言之，本作目前的终局玩法还是比较贫乏。

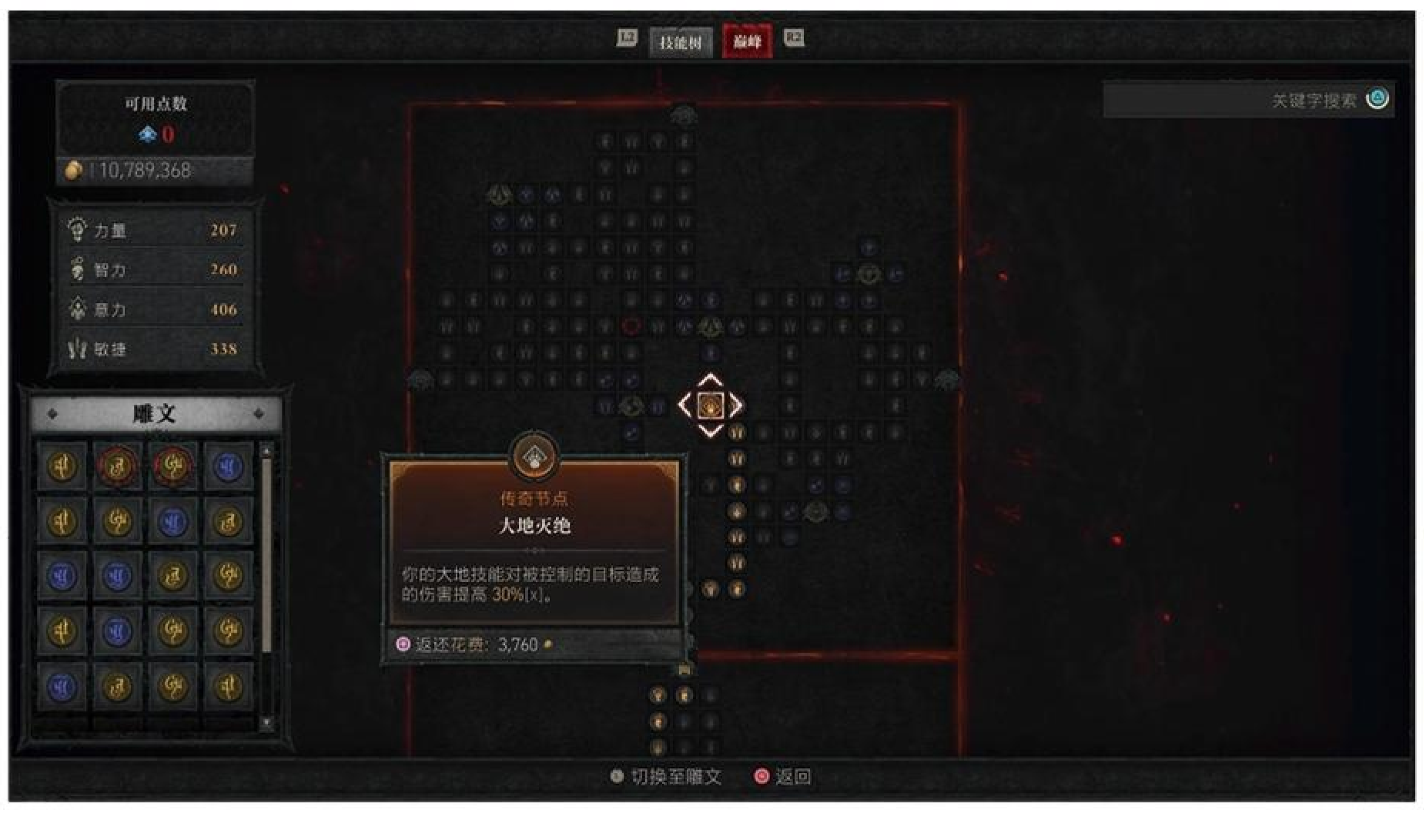
另外本作在用户体验方面的糟糕，也进一步影响了玩家继续玩下去的动力，比如巅峰点数重置竟然要逐个点，而不能一键重置或者一个个盘地重置。问题最严重的是仓库与背包的设计。仓库只有四页肯定是不够用的，我只玩一个职业，把重要威能每样留两件以备不时之需就已经占用了许多仓库空间，难以想象玩多职业的玩家是怎么用的。仓库和背包都只有一种固定排序方式，不支持按条件排序以及检索，整理起来非常痛苦（没有键鼠的主机版尤其如此）。再加上背包只支持“标记垃圾”不支持“标记有用装备”，而实际情况是 95% 的掉落都是垃圾，也就是每次凑一背包装备后都要逐件检视并手动标记为垃圾再去卖掉或分解，被玩家们调侃“速刷五分钟，清包一小时”。我以为我是来拯救庇护之地的，没想到其实我是来当垃圾佬的。对一款装备驱动的刷刷刷游戏来说，这真是个致命的缺点。

目前版本的问题并不止上述这些，还有运营那“什么强削什么”的神秘平衡性思路、各种 BUG 等，都是需要改善的，限于篇幅此处按下不表。《暗黑破坏神Ⅳ》作为持续运营游戏，它的旅程现在才刚刚开始，理论上确实是有时间继续丰富内容、优化体验的，但暴雪最好加快速度，我不确定多数玩家能有多少耐心忍受目前版本的糟糕体验。而对于想玩本作但至今仍在官网的玩家，我建议不妨再等等，等若干赛季后，游戏的各种问题都修得差不多了，那时候再入坑，也许会玩得更加开心。


■一赛季内容还比较贫乏。


◀德鲁伊这个职业设计得很有趣，但不是所有职业都有这个待遇。


◀每次刷完怪看着一背包垃圾都很心累。


◀巅峰点数竟然要逐个点重置。



目标是成为大魔法师（各种意义上）！

博德之门 3

Baldur's Gate 3

类型	角色扮演
发售日期	2023年8月3日
登陆平台	PC
发行商	拉瑞安工作室

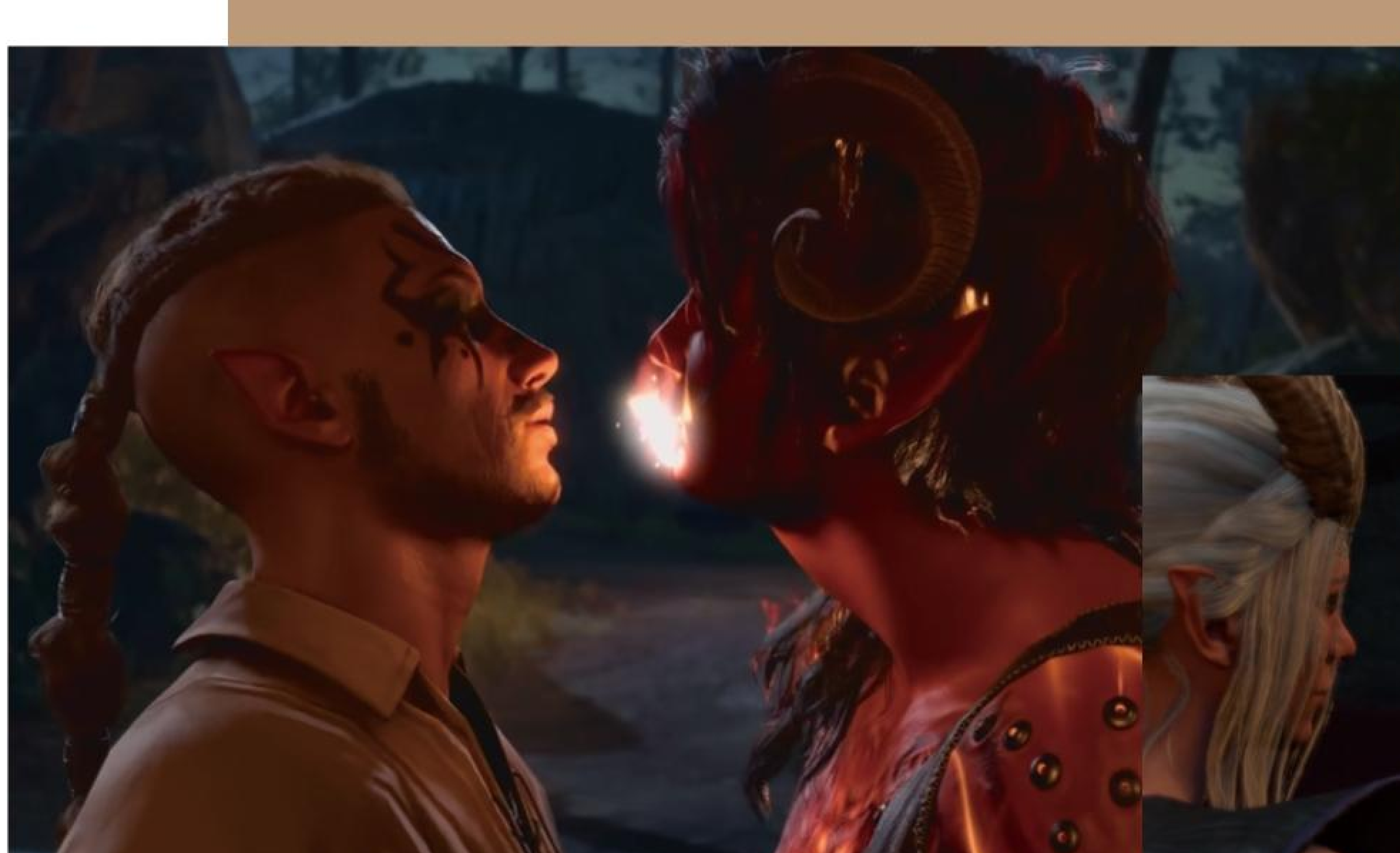
\+ 密集到惊人的任务网
\+ 量大到撑人的游戏内容
\- 功能引导略弱

点评人：豆乱



紧张时刻

在这个游戏里想作为“大魔法师”带着纯洁之身通关未免太困难了些。就算逃过了第一章最大难题解决后、每个队友都想着将你吃干抹净的一个狂欢夜，往后的冒险旅程也依旧是危险重重，分明在和队友们日常对话，可谈着谈着话题就塌方到“能不能吸口血”“要不要一起玩魔网”“想不想和火热的老姐我抱一抱”，真是让人瑟瑟发抖。





作为一款开发了 6 年的游戏，《博德之门 3》的确拿出了可怕的完成度与超强的可玩性。当接触到此作品之后，很多玩家会赞叹拉瑞安结合《龙与地下城》规则后更进一步的回合制战斗可玩性；也可能惊讶于进个新手副本就有至少 4 种方式的地图设计；或者在推进到第三章了还被自己可以垒起二十几个木箱子从城墙根爬到城墙顶的自由度震撼。

只不过，游戏最令笔者感叹的，其实是游戏无处不在的对话演出。如果说，前面的优点“不过是”满足了玩家对 CRPG 的一切幻想的话，游戏据称上千小时的对话演出简直是在无情卷爆同行。游戏丰富的动作库与精心制作的微表情佐以全程配音，让这款俯视角游戏的代入感甚至能超越一众跟随视角游戏。而在进入重点剧情与新区域后单独制作的动画与运镜更是既能增添剧情的史诗感，又能为队友间的日常添色。可以说，《博德之门 3》的表现，证明了只要设计得足够自然、优秀，即使只用预设动作与表情搭配一定的分镜就可以将过场演出做到很好，某些站桩对话游戏应当汗颜。

除了游戏时长惊人的演出以外，其余优点便就聚集于 CRPG 传统特点的进步上了。《博德之门 3》的每一个地图区域都代表着一个密度极高的任务网，以 EA 阶段就有过的一个送货支线为例，玩家将会在旅途中遇到两个身份可疑的快递员，完美救下他们后，玩家还能有进一步的选择，并且在后续剧情中接触他们的服务对象时触发不同对话：友好交流，可以；直接开抢，可以；友好交流以后直接连着他们的货箱一起端走，可以；友好交流以后悄悄把货物摸走，可以；直接开打以后连着货箱端走，可以；直接开打以后把货物摸走，可以。这还是玩家选择先触发送货人这边剧情前提下的，如果想先一步找到他们老大，当然也可以。这一切只不过是个小小支线罢了，拉瑞安却做的无比周到和紧密。

然而，要是一切事物都能按制作者的计划进行，那玩家也不用被称为“玩家”了。阁下的任务网确实很牛，但如果我选择友好交流以后偷走箱子并在半路上撬锁打开，然后在打架时把箱子里的商品丢完，最后和这位老大对话到一半时一个至圣斩送她归西，这些小弟们又会如何应对呢？笔者得到的答案是——没有答案。老大的小弟们依旧在兢兢业业地执行着预先安排的动作。即便是多达 300 人的大制作组，也终究比不过玩家的创造力。尽管本作的 BUG 数量对于这样一款体量巨大、自由度极高的游戏而言已经算比较少的程度，可这部作品是一部能在 Steam 平台日活 80 万的主打单机的游戏，量变引起质变后，会发生什么可就由不得制作组了。



杂兵大哥们求你们不要再聚过来了啊啊啊！

火焰之纹章 Engage

ファイアーエムブレムエンゲージ

类型	S·RPG
发售日期	2023年1月20日
登陆平台	NS
发行商	Nintendo

- ＋ 呆萌可爱的女主角
- ＋ 帅气可爱的狂战士
- ＋ 情怀拉满的纹章士
- － 剩下的角色全忘了
- － 摆烂的地图成工伤



点评人：豆乱

破防时刻

当费尽千辛万苦把队伍拗在了一个万夫莫开的位置后，二十个回合过去了，此时的我才知道，一款战棋游戏的地图居然能设计得如此简单粗暴，在可以说完全空旷的地方塞进无限的增援。而当我的角色以 98% 的命中率连续空掉 3 次反击后，我短暂的人生中出现了掰开手中机器的冲动。

笔者原以为《神界 原罪 2》会由于开头和结尾巨大的落差，在自己心目中的“烂尾王座”上安坐很久，可没想到就这么几年，《火焰之纹章 Engage》就来了。

在玩法体验上，困难与普通难度的《火焰之纹章 Engage》大体可以给出高分，喜欢轻松的玩家可以基本不动脑子却依旧享受到 S · RPG 的大部分来自培养的乐趣。但超难难度则是在奶茶里面掺沙子般令人痛苦。至于剧情嘛……高情商是“公路片”，低情商则是“流水账”。

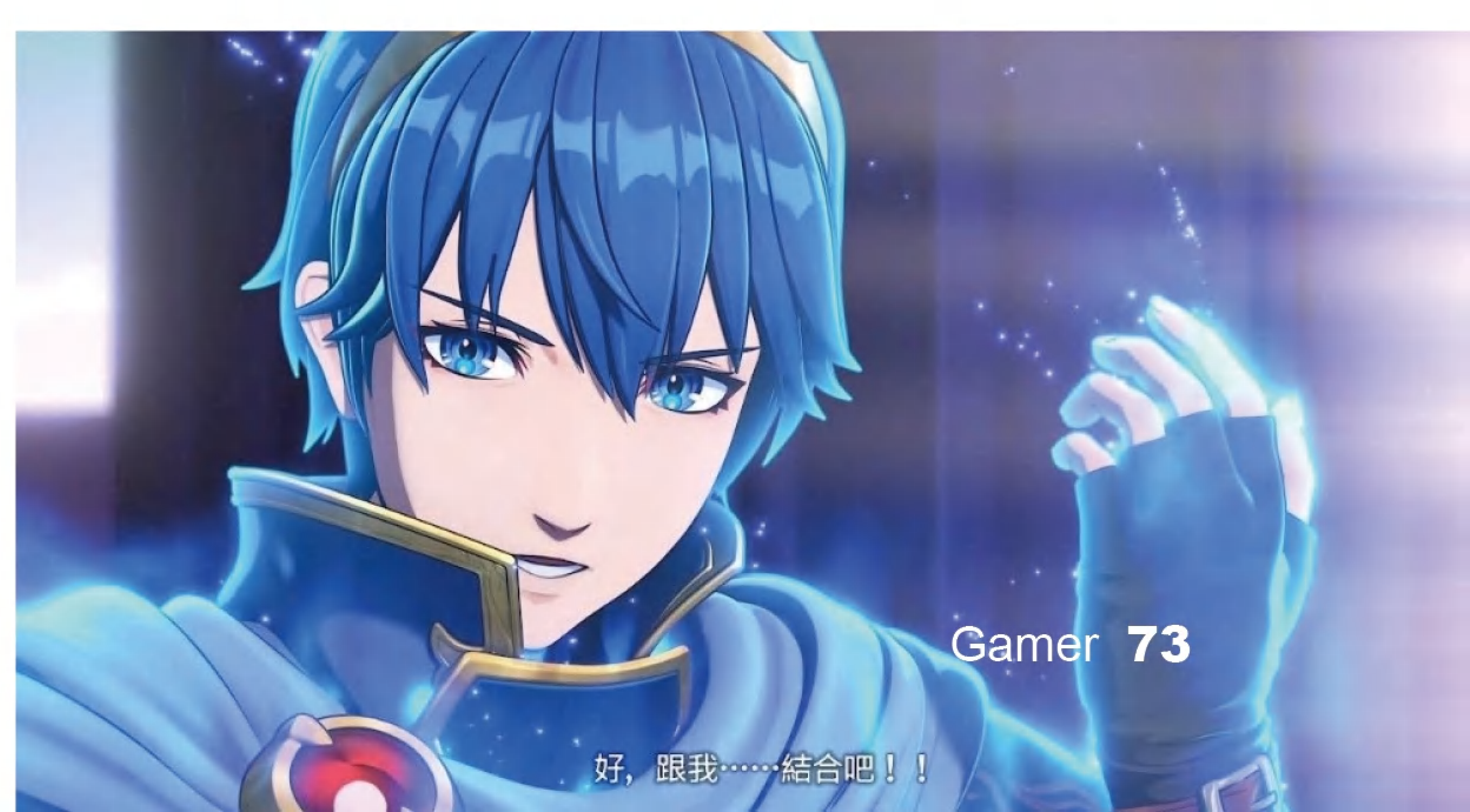
当玩家上手《火焰之纹章 Engage》后，这部作品将用其有趣的培养、多样的搭配、有板有眼的地图设计、情怀拉满的“纹章士”系统给玩家开个非常好的头。尤其是在中期剧情渡过重大转折点，玩家们将面临一个从零开始的残局，似乎一个新的高潮即将来临——然而，一切美好都差不多该消停了。

游戏的难度曲线简直比股市还难判断，前一关还是一板一眼的推进图，后一关就成了四面楚歌的堆怪图。唯一好消息是游戏开启了适合练级的“外传”——这些关卡毫无顾忌地几乎 1:1 复刻旧作地图，优点在于的确能挽起玩家的昔日回忆，情怀拉满；而缺点则在于将可能存在一定设计问题、而且完全是为了前作的难度曲线准备的关卡直接丢了进来。

而当玩家挑战完外传，把人物练度抬起来之后呢？很遗憾，你可必须得保证把资源塞到唯一最优解上去。游戏的难度骤增并非单纯的数值问题，而是在地图设计上的摆烂。也不知是不是被外传地图里的“前人经验”给“点拨”了，设计师们开始疯狂扩展后几张地图的尺寸，将棋局变得又臭又长。且在诸多后期关卡中，能够让玩家感到推进节奏的地图仅有寥寥几张，更多时候，你需要面对的是几乎 0 掩体的超空旷地形、无限增援的敌人、摆满杂兵的 BOSS 房……在这种情况下，除了选择高顺位角色、继承万金油特技、转职万金油兵种，根本就无从应对敌人，最后整个队伍完全失去个性。

当敌我属性愈发接近后，游戏那各种光鲜的培养系统就被扒开了皮，数值、兵种、特技乃至纹章士，统统存在最优解，甚至可以说唯一最优解。而这最优解并不是玩家能够在单机游玩时自然找出的，因为在难度骤增之前，你还在享受花活带来的快感，而这难度曲线就如同断头台一般，在非常莫名其妙的时刻一刀下来砍断了玩家玩花活的手。

哪怕只解决数值平衡、兵种平衡、特技平衡、地图设计中的任何一点，本作就至少不会玩起来那么冗长与恼人。可惜，直到游戏的 DLC 全部发布完毕，这些问题也没有解决，甚至因为最后的 DLC 没有打怪升级要素而把问题暴露得更明显了。本作所体现的其实是一群设计师看似样样精通，但其实在各种方面都不得要领时会发生的事情——继承前作时去其精华取其糟粕，贩卖情怀时一点剧情不做，游戏平衡万法归宗毫无选择，人物设计油腻做作。只希望下次再和这个笔者最喜欢的系列见面，看到的不再是这种像“伪装成大叔的初中生”一样的作品。



与半只脚踏入开发的发行商促膝长谈
——Flyhigh Works 与黄政凯的游戏观

文：豆乱　采访：豆乱、J　美编：01

对话人物



黄政凯

Flyhigh Works 的 CEO，出生于日本的华人，一名玩家。

他在 2006 年加入了 ARC SYSTEM WORKS，起先以程序的身份入职，随后毛遂自荐成为了项目负责人，公司几乎所有 Wii 平台游戏都有他的影子。

进入 21 世纪新的十年后，黄政凯自立门户成立了 Flyhigh Works。他是一名从《超级马力欧兄弟》初代开始的游戏玩家，对能够通关的游戏有着特别的热爱，这也是让 Flyhigh Works 发展至今一直心系中小型游戏的原因之一。此次我们有幸与他促膝长谈，聊一聊他以及 Flyhigh Works 的游戏观。



为开发者铺开走向终点的路面

虽然在广大的游戏公司之中，Flyhigh Works 只是一名体量偏小的成员。但与此同时，即使放眼整个业界，他们也是个称得上“杂食”的公司，在有关游戏的各个方面都有两把刷子的他们，不论是本地化、发行乃至开发，都能拿出颇为亮眼的成绩单。

黄政凯除了是一名程序员，也有着两种母语，这为他们本地化业务的开展奠定了基础。而他们曾参与的作品也的确大名鼎鼎：《命运石之门》《初音未来 歌姬计划 X》《逆转裁判 123》……



▶这些业绩也被记录在 Flyhigh Works 的官网上。

当然了，本地化只是业务的一部分，这家成立于 2011 年的公司并未拘泥于本地化，而是着眼在发行中小型游戏上，初期业务中的游戏大多登陆于 3DS 的 eShop，供在线下载。这些小而精致的游戏有着今天被宣传为“独立游戏”作品的各种气质——有才气的玩法、有想法的表现手段、以及开发者的满满热忱。

公司刚出道便能高效率地发行游戏，这大概和黄政凯的技术背景有关，也与他对游戏的热爱相连。这份“技术宅”的气质一直没变。与许多同行不同的是，除了所谓的资金注入、包装宣发的本事，他们也为自己支持开发者完成项目的本事自豪。Flyhigh Works 有长期合作的开发公司伙伴，在开发者有需要时，他们可以很自然地形成一个三方联系，加入到开发过程中去。他们也愿意自称为“半只脚踏入开发的发行商”。

黄社长有着技术人员的理性，但在挑选业务的时候却颇为随缘：首先是社长喜欢的“可以一个人离线玩到通关”的游戏，接着他喜欢的动作跳跃类或需动脑的类型会略受青睐，剩下便是出于对游戏素质与开发难度的判断。

就像他们近日主打发行的游戏《忍者封魔传》与“《佣兵传说》系列”，前者是需克服一个个开发难关的横版动作游戏，后者则是数值复杂亟需测试的战棋。画面与镜头开发上相对较低的难度让开发者与发行商们都青睐这些类型，但对于所有中小型游戏开发者而言，剩下的技术难关也并非易事。想法的诞生最为可贵，而想法的落成则最为艰难。

聊到这点时，黄政凯谈到，一款游戏想从 0 走到 80%，或许只要花费两成力气；而从 80% 走到 100%，也许花光所有力气都有所不逮。当开发者有一个难以实现的功能，也许只需要有经验者的几句建议；当开发者工期混乱，会需要有人来为其做出规划；当游戏产生了大量的测试要求，他们能提供的外部协助就更为重要。

“为开发者铺开走向终点的路面”，这或许是对如今 Flyhigh Works 业务特点与目标的一个很好的概括。



▲《忍者封魔传》的美术风格颇为复古，但操作爽度却让人斗志高昂。



▲主打的另一款“《佣兵传说》系列”的《佣兵之翼 伪之不死鸟》则是类型落差颇大的慢节奏 S・RPG。

“所谓的独立游戏”

Flyhigh Works 不爱将自己的作品称为“独立游戏”。

在如今的语境下，“独立游戏（Indie game）”已经成为了颇为模糊的概念。相比于以前成本低廉、开发者孤单寥寥、表现手法朴实的游戏，如今的“独立游戏”甚至可以是两位数员工的工作室们接受着顶级大厂资助，且最后画面顶级、规格颇大的作品。

批判的人会将这种现象视作“蹭热度”，乐观的人会认为只需保持住“独立游戏精神”即可，而黄政凯的态度是无所谓。

他从不会向外自称公司发行的作品们为“独立游戏”，而是将其称作“中小型游戏”，但也不反对别人将他们的游戏称作“独立游戏”。在他的心里，如今的所谓“Indie game”，也只是是普通的“game”而已。在他的童年，最高规格的作品主角们是马力欧、洛克人、林克，而到了今天，这种规格的游戏依旧存在。的确，如今高质量横版游戏不比当年的《恶魔城》初代差太多，战棋也能和昔日的《皇家骑士团》一较风采，但这些游戏却总被冠以独立游戏的名号。

“是 3A 游戏把游戏的上限拉到了很高，但这种等级的游戏，依然是这个等级呀。”

对黄政凯来讲，游戏就是游戏，“独立游戏”这个标签并不能完美概括一切，他也常会在称呼独立游戏时使用“所谓的 Indie game”这个短句。毕竟那个词汇已经愈发地声势浩大、



▶由 Flyhigh Works 负责中文本地化的日本一游戏《鲁弗兰的地下迷宫与魔女的旅团》。

愈发地海纳百川，或许是他作为老玩家理解不同，或许是程序员的严谨理性，他对自称“独立游戏”这件事的态度十分保留。

讲到这里的时候，我们也谈到了 JRPG，作为在日本生活了这么多年的华人老玩家，黄政凯讲到这点时笑了。就像日本的 RPG 开发者不会自称“JRPG”一样，很多日本的游戏开发商也不会给自己打“独立游戏”的标签。他提到了自己的合作客户，日本一公司的作品，也谈到了我们所提的《女神异闻录》等游戏：诸如“《魔界战记》系列”“《女神异闻录》系列”自然不是 3A，但也绝非“独立”——事实上，即便是日本一开发的各种实验向中小型作品，他们也从未在自我宣传中用过“独立游戏”自称。

这种颇为严格的自我认同可以说“环日本地区少见”，反倒是更有一分“独立游戏精神”的影子。

对“独立游戏”的定义商讨，终究不会有准确结果。至少 Flyhigh Works 会更愿意将这个词汇留给开发条件更独立的开发者们。



▲ Flyhigh Works 发行的平台解谜游戏《倒立城市》

大厂们的影子

在谈论对独立游戏定义的最后，我们又绕到了最初聊过的话题上——大厂的影响。事实上，虽然 Flyhigh Works 将自己当年在 3DS 平台最早发行的作品之一《魔女与勇者》在 2016 年就移植到了 PC 端，但日本的“所谓的独立游戏”产业开始蓬勃发展，还是依托于任天堂这颗大树。2017 年任天堂 Indie World 的诞生以及大量支持独立游戏的政策的发布，使得昔日的同人游戏开发者、有想法的制作人都纷纷涌向 NS 平台，短短几年便形成了格外繁盛的景象，直到玩家的眼睛和手都顾不过来，才慢慢滑落到正常水准。

作为颇有资历的 3DS 游戏发行商，Flyhigh Works 在讲述日本中小型游戏发展历史时很有话语权，黄政凯谈到创业前期故事的语气里也的确感触颇深。他讲道，以前的任天堂可并不是开发者的天堂，想在家用机或大厂的掌机平台开发游戏，首先便要得到他们的开发机。且不论开发，当初业务初创、需要获得发行商资格的他，必须得紧锣密鼓地准备好复杂的策划书、材料与交流的说辞，一大早便乘着新干线跑去任天堂的相关部门，获取审核人员的信任，并紧张兮兮地等待回复。

开发机这一层不仅是技术门槛，也是交流门槛，它将家用机大厂放在了高高在上的位置。如今回头看向 3DS，开发难度、创意广度甚至会更胜 NS 一筹，但仅是开发机一项，就足够将开发者们拒之门外。而如今的开发者要做便轻松了许多：找到网页、点选选项、签名付款、等待开发套件、正式进入开发。虽然也有“等待”的环节，但比起他当年要做的那种程度的事前准备，显然轻松了太多。

自 2017 年任天堂开放政策后，日本的中小型游戏如雨后春笋一般冒出，而大厂们也乐见其成，纷纷投入到这个产业的新兴方向。大厂们的影子，在日本的中小型游戏业界是无法逃避的。这些历史悠久的厂商们投下的阴影，能遮挡住一部分炎热，但有时自然也过于漆黑。黄政凯谈到了在数年前曾在一个较大的独立游戏展上出现过的问题，因为摊位的空间是有限的，有人加入便有人无法进来，当会场的中央摆满了来自大厂的物料时，真正的展会主角却被挤出了门外，这在当时的社交平台掀起过不小风波，玩家与遭遇排除的开发者们都义愤填膺。只不过，到如今再讲这个话题，他语气中并未有明显的失望，毕竟这已经是数年前的事情，如今的大厂们，至少在展会方面和真正的主角们找好了平衡。

只要游戏还想投身更大的市场，那开发者与大厂的交集必然难免，大厂的插手也并非忌讳。只是应如何让开发者们释放自我、获得更高话语权，同时再平衡好基础的商务与工期问题，这其实是游戏开发史上的传统难题。我们没有听到 Flyhigh Works 自夸，但从他们提起自己“半只脚踏入开发”的特色时的神色还是能看出来，他们对自己提供技术支持、工期策划、参考建议，但并不严格拘束开发者的工作方式颇为自信。



◀ 2013 年发行的《魔女与勇者》，这部作品在 2016 年被移植到了电脑端。

▼如今只需要在任天堂的开发者网站上注册填表即可审核资格与购买开发器材。



第二种享受游戏的方式

我们的谈话中，他证实了玩家之间的一个几乎成为了常识的地理知识：在对“游戏”的第一反应都是“电脑游戏”的东亚，日本是个还在用软盘做办公存储媒介的国家——和这里的玩家提起游戏，那便是家用机与掌机。但 PC 的确是一个最基础也最具魔力的平台，当开发者需要为家用机平台付出学习与金钱时，PC 可以用成本低得多的方式完成。

在没有 NS 这个方向前，日本所谓的独立游戏与外国并无不同，也是以 PC 为主，只不过体量远不及如今，独立开发者们根本没有“以所谓的独立游戏为生存之道”的选项。任天堂带来的日本中小型游戏产业兴盛，不仅为 NS 的发展添色，更是大大带动了 PC 游戏的发展。

聊到这里时，黄政凯谈起了当地的一些变化：那个一度被称为“二次元圣地”的秋叶原街上，坐落着一家庞大的电器城“友都八喜”。这座电器城的一个楼层会专门留给三大游戏厂商，其中会摆满他们的设备与游戏，蔚为壮观。这里至少在十年前，还是六成任天堂机种、三成 PS 机种、一成 Xbox 机种的布局，但如今去看，任天堂与 PS 机种的空间竟然都已经压缩到了各自三成甚至更少，而剩余的区域全部被留给了性能电脑、电脑配件、电脑椅、电脑桌。现在的“电脑游戏”在日本的地位已经悄然发生了变化，当地的青少年与孩子们，似乎已经与老玩家出现了一定代沟，对游戏有了更加“东亚”的认识。

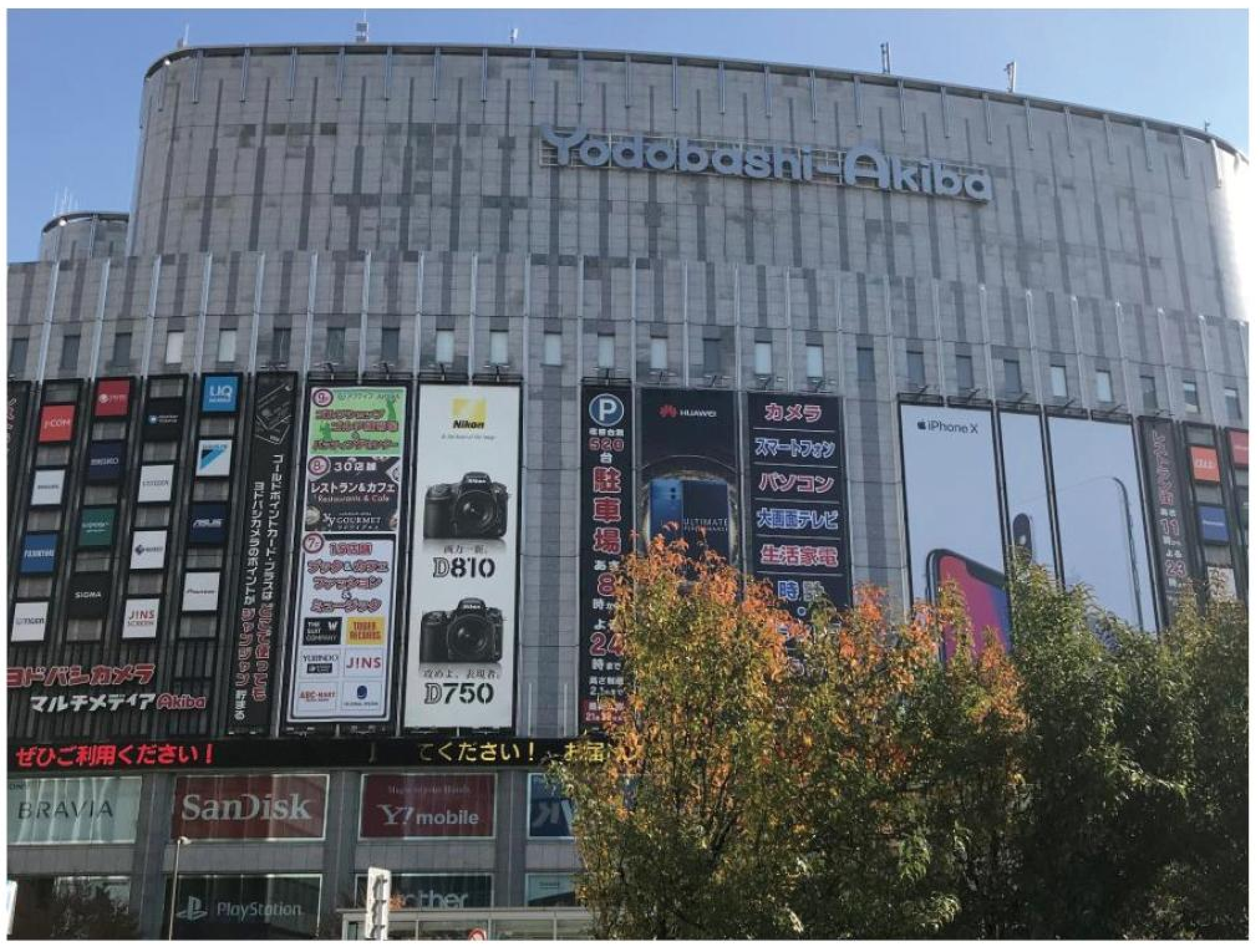
不过，只将日本电脑游戏市场的成长归功于大厂们对中小型游戏的政策变动，显然思考得有些简单。比较关心竞技类游戏的玩家们，一定知道《APEX 英雄》几乎成为日本国民游戏的情况，按理说此类射击游戏也能在家用机上游玩，手柄射击练习到位亦能得心应手，那为何性能 PC 会成为他们的主要平台呢？我们的话题滑移到了“Vtuber”。

诸如《我的世界》《无畏契约》《绝地求生》《Apex 英雄》这样的游戏在直播业兴起后，极大地引起了观众们的游玩兴趣。与传统实况视频相比，直播能给出更长更频繁的信息输出，原本的观众们便也化作了玩家，而往往是主播们主力设备的性能电脑，便也成为了观众们的选择之一。

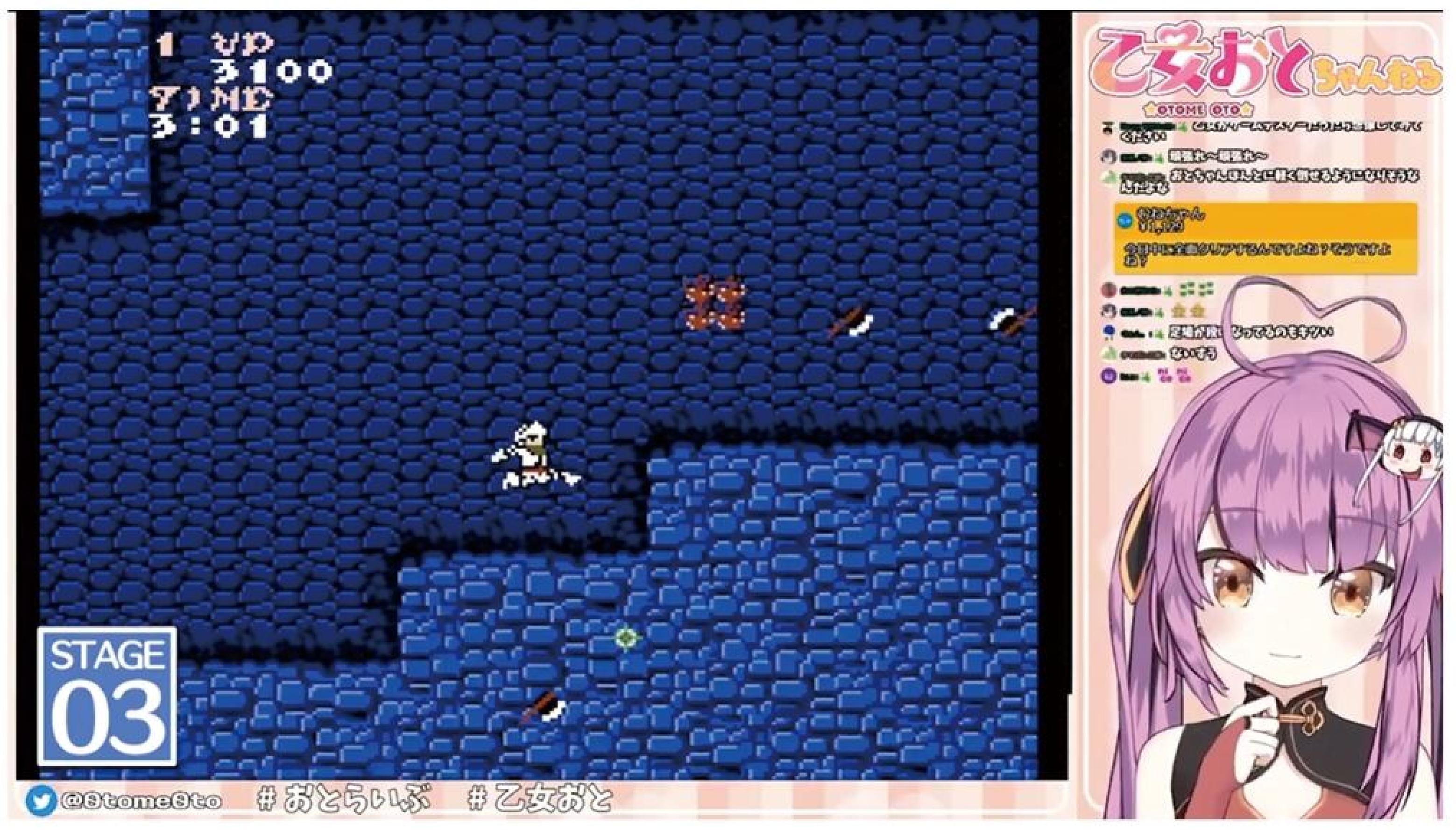
攻略组、主播、视频主、Vtuber……这类将自己的游玩视频上传到网络与大众分享的人物，绝对值得电脑配件厂商们做出感谢，但又总让很多游戏厂商情绪复杂。即便时至如今还是会有一些开发剧情向游戏的大厂严格地控制着“剧透”，而对于游戏流程或许以 3、4 个简短视频，甚至 1 场直播便能结束的中小型游戏，这些网络传播对销量可能产生的负面影响就更不必讲了。但是，在谈论这种与 Flyhigh



▲以《Fate》为代表的社团游戏文化其实早已在日本诞生，但能真吃上这碗饭的寥寥无几。



▲秋叶原的友都八喜。



▲直播类游戏、复古游戏是很多 Vtuber 在热度期与空窗期都会选择的直播内容。

Works 的业务息息相关的问题时，黄政凯却并没有表现出太多的想法，这或许与他们所发行的游戏多是以玩法取胜的作品有关。于是话题很快便回到了实况主与主播们的方向。

黄政凯并非什么狂热的竞技游戏玩家，对游戏爱好更倾向于传统单机游戏。在他眼中，以 Vtuber 为主的视频主、主播们的工作有着其它的意义。作为一名业务繁忙的老玩家，回头游玩自己喜欢的老游戏往往只能是心中想想的事情，而在他所关注的主播与实况主中，并不缺乏会去尝试老游戏的年轻人。在这次对话进行的前不久，正是《皮克敏 4》发售的日子，他眉飞色舞地谈起观看自己喜欢的主播乘着这波热度游玩《皮克敏》初代时的景象。

一名从未玩过旧游戏的主播，懵懂地探索着游戏的可能性，仿佛老玩家在昔日的景致重演，但这次是在第三人称视角，主角变成了受自己喜欢的虚拟或真人主播，只是想象一番，便觉得有趣且令人怀念，他将此称为“第二种享受游戏的方式”。

主播的兴盛已经是既成事实，Flyhigh Works 甚至会将“开发直播类游戏”作为一个给迷茫开发者们的建议。但话说回来，毕竟“十万名观众便可能意味十万份销量的流逝”，他最后谈回了同行们对剧透的担忧。黄政凯的想法中，主播、视频制作者与开发者间终究是缺乏一个“分成的箭头”，这个年轻的行业或许需要一个类似于如今音乐行业一样的版税分成机制。

机票钱不如塞给开发者

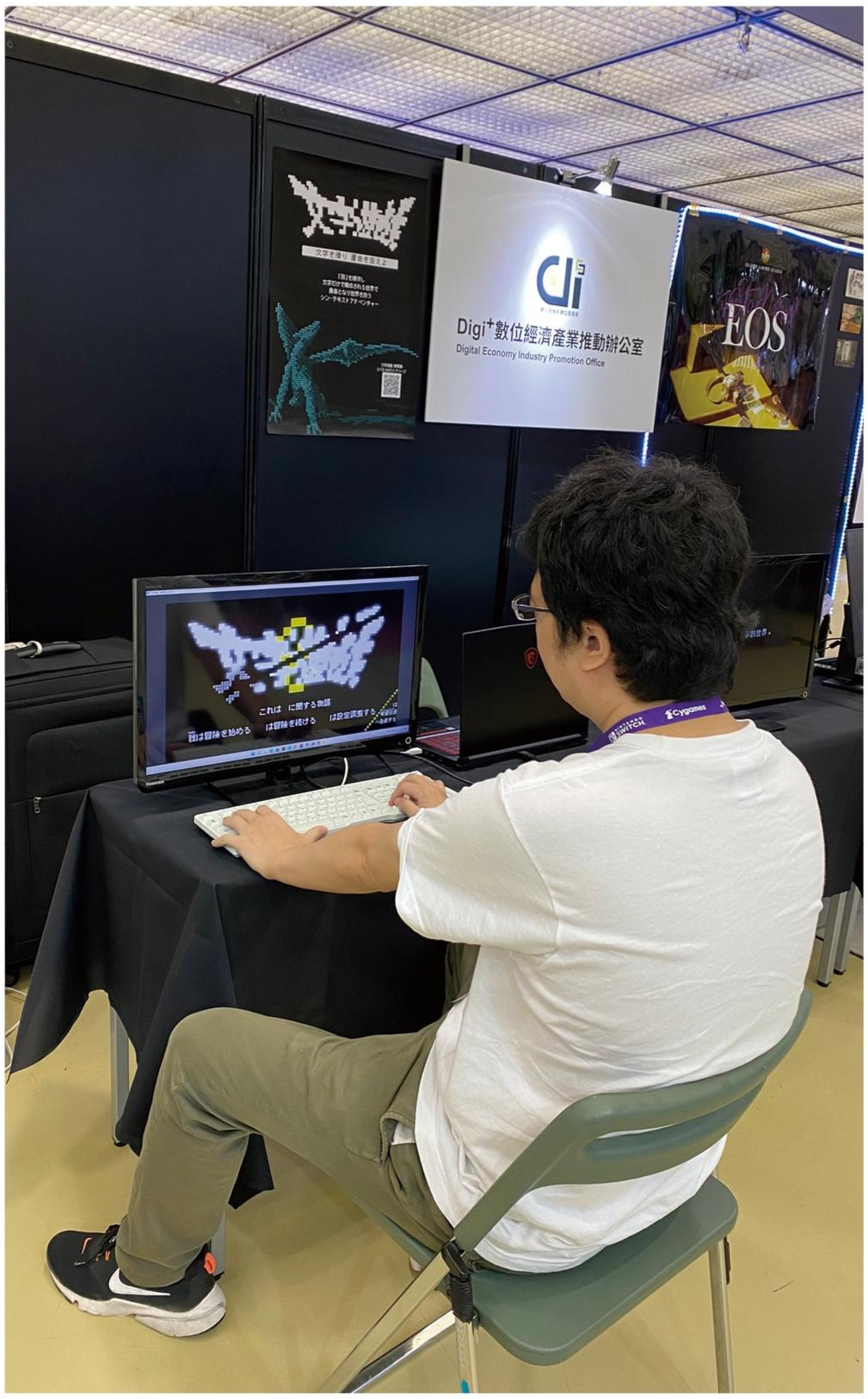
虽然日本是一个品质颇高的消费市场，但只靠日本是做不下去生意的，必须重视海外，这是理所当然的事情。尽管 Steam 平台的日文用户含量在近年以肉眼可见的势头上涨，在他们发行的游戏中能够达到 15%~20% 的占有率，但这也仅是 15%~20%，对于 Flyhigh Works 而言，或许并不足以支持成长。

然而，即便是一些能凭借自己作品大控日本玩家钱包的当红日厂，依旧在今天有着“出海困难症”，对于体量小出数倍的 Flyhigh Works，想要出海，也要有自己的讲究。

单作销量超越系列前作总和的《莱莎的炼金工房》，凭借超前的人设水准与大量社媒宣发获取了巨大关注度；动画光盘销量直逼世纪之作《新世纪福音战士》的《赛马娘》，横跨动画、漫画、舞台剧、广播剧的多栖综合企划马不停蹄；最新作华丽度高到惊人的“《最终幻想》系列”，几乎每一部都会“面目全非”地大为变革。厂商们为了让游戏渡过重洋各显神通，不惜主动离开自己的温柔乡，他们的共同特点都在于“下血本”。

很显然，对 Flyhigh Works 和黄政凯，“下血本”并不是什么理智范畴内的事情。但作为一家中小型游戏发行商，他们自有百试百灵的手法，也是一个众所周知的取得销量的秘诀——把游戏做好。Flyhigh Works 将“本地化”这件事情视为最基本也是最重要的工作，旗下会推广至海外的作品至少会保证简繁中文与英语；而另一方面，游戏重要素质之一的“完成度”也会由他们这个“半只脚踏进开发”的发行商提供的技术支持来把控。

目前为止 Flyhigh Works 仅是在几个最流行的社交平台



▲ Flyhigh Works 在 BitSummit，图中正在启动画面中的是他们发行的《文字游戏》日文版。

建立了官方账号，内容也只是集中于最朴素的播片宣传与评论互动。黄政凯并不认为公司的宣传做到了完美，但他认为 Flyhigh Works 把控游戏质量的本事并不差——的确如此，他们发行在 Steam 平台的游戏们好评率极高，一半都能保持在 85% 以上。正如前面所说，他们旗下的作品总会以玩法乐趣取胜，对这种性质的作品，比起在宣发过程中千方百计地炒作，或事无巨细的粉丝构建，或四处奔波寻找展会，不如更着眼于“不用花大钱就能做好的东西”。

我们的谈话日的前几天，正是日本一年一度的独立游戏展会“BitSummit”举办的日子。黄政凯坦率地与我们分享了他为赶展会而花费的交通金额，仅他一人的一个来回加住宿便是上千美元的价格，尽管是值得的，也不至于影响公司，但确实让人肉疼。

“如果我们是一家卖 50 美元游戏的公司，我或许会考虑之后的科隆（游戏展）。但我们是一家卖 10 美金游戏的公司，比起翻来覆去地纠结要不要从日本花几千美元飞去科隆或是其它任何地方，不如直接把这份钱塞给开发者。“

Flyhigh Works 将 Steam 的评价系统视为宣传中优先级极高的一环，因为这是与游戏素质本身挂钩、难以“作弊”的一环。对于中小型游戏而言，几千美元足以加入新的功能、新的篇章，而这些新东西能带来的或许就是再多出数份 Steam 好评，换言之，让游戏变得更加好玩。对 Flyhigh Works 和黄政凯而言，这比跑到异国他乡把金钱交给素不相识的航空公司、外国酒店、展会管理们要重要得多。

“就是失败案例太让人记忆深刻”

日本的大厂真的很喜欢综合媒体企划（或者说 Media Mix），一部成功的游戏身边，往往会围着漫画、动画、小说、电影、真人剧、广播剧、舞台剧……等等项目。这个传统至少从 2002 年甚至更早就开始，在谈到宣发的时候，我们便也聊了番这方面的话题。

“就是有些失败案例太让人记忆深刻。”黄政凯似乎是一名《龙珠》的粉丝，在讲到“Media Mix”时，他第一时间想起了《龙珠》的真人电影，哭笑不得地提出了他的想法。

作为一名企业家和曾经的创作者，他不会对这些事情作出否定态度，而是认为能扩展便是好事，企业业务能够扩张、创作者能够拿出更多作品便是好事。而且综合媒体企划的最大优点在于，能够将更多不玩游戏的人变成玩游戏的朋友。

“因为我们太沉溺于游戏业界，所以我们总会觉得游戏就是世界的一切。”

但世界是广阔的，玩游戏的人终究只是其中的一小部分。不论是作为一名喜爱“马力欧”形象的粉丝还是单纯的游戏玩家，《超级马力欧兄弟》电影的成功还是会让他乐见：它在众多非核心玩家心中结下的种子，为游戏业界更添新芽。

作为一名身处日本的玩家，黄政凯还提到了他心目中“最大的 Media Mix”——不是超级多栖的庞然巨物，也不是《超级马力欧兄弟》电影这种里程碑作品，而是 2016 年里约奥运会闭幕式的“东京八分钟”：当看到吃豆人与马力欧登上舞台时，能够为这个国家色彩浓郁的表演自豪的，却不限于该国国民，还包括了一批来自全球的电子游戏玩家。



▲《龙珠》真人电影海报。

乐观地使用道具

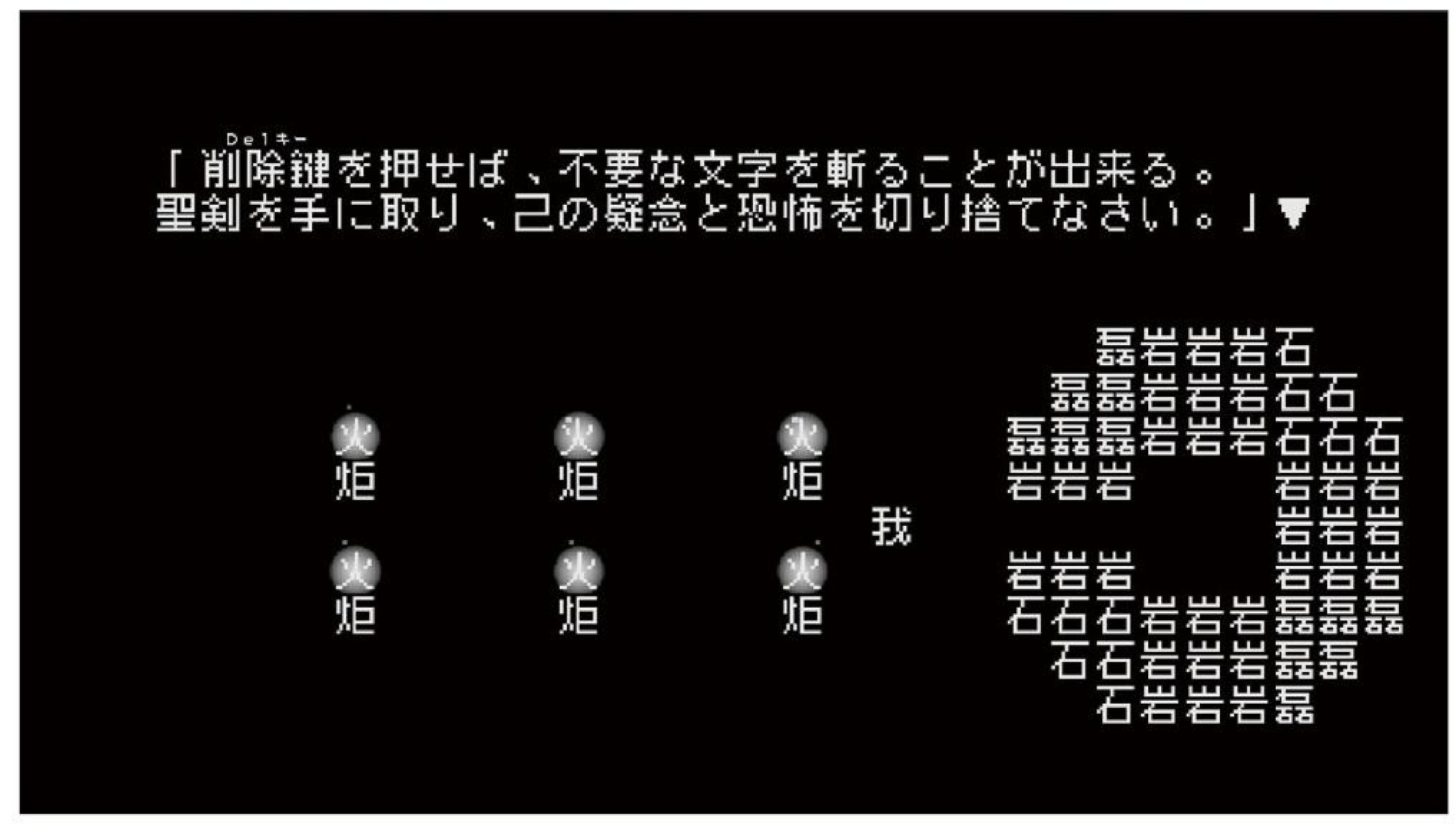
也许很多玩家并没有注意到，AI 已经在游戏开发界爆发了。在 2023 年的 5、6 月份，如果我们把目光聚集到 Steam 平台边角，将能找到不少以 AI 绘图、生成宣传片、生成美术物料的低成本小游戏。这些游戏曾遭遇过整治，但随后便是以更加隐蔽、完成度更高的方式出现。

很显然，如果 AI 能持续进步下去，那么游戏业首先受到打击的，很可能便是中小型游戏开发者们。然而，黄政凯却并没有网络上能见到的诸多发言者那样，提到 AI 便仿佛惶惶不可终日。

“我觉得（AI）有很大很大的帮助。”

对黄政凯而言，“AI 侵占中小型游戏开发者的一亩三分地”这件事情，大概本身就是一个伪命题。他早就强调过，一款游戏想从 0 走到 80%，只需要花费两成力气；而从 80% 走到 100%，也许花光所有力气都会很艰难。而 AI 就像是人类从刀耕火种跨步到内燃机，这份不可多得的工具，能让前 80% 变得更完美与迅捷，让后 20% 变得更高效。

或许是制作人和美术间的“固有矛盾”，作为当年毛遂自荐担纲整个 ARC SYSTEM WORKS 的 Wii 平台游戏的制作人，黄政凯第一时间想到的 AI 功能，便是在初期策划案中跳过美工，直接生成自己思考中的概念图给执行人。而作为做了诸



▲日版《文字游戏》。

多本地化大项目，并在近日忙于《文字游戏》日文版发行的 Flyhigh Works 社长，他又强调了 AI 在审查文字能力上的强大性——当年的大文本游戏汉化后，几百万字的剧本必须有人审核与润色，而这件事如果找一名剧本家做，至少要一周才能完成，但交给 AI 便是一瞬间的事情。

在谈论 AI 功能时，他的语气颇为兴奋，举完两个例子后，他再强调了一次 AI“特别是对游戏业界有很大的影响”。只不过，目前的 AI 仍然无法避免的版权顾虑终究是给他泼了盆冷水。黄政凯又重复了一次他对游戏的“二八开”理论，他不认为 AI 可以抹除人的存在，不妨说，除了创意应当由人产生，最后那 20% 的收尾更是必须要真人来进行。这是一个简单的道理，即便把版权抛在脑后，游戏里的美少女是否好好用筷子吃面、是否多出根手指，都需要有人类的理性来核对。

得不出的答案一定在你的思想范围外

对日本的孩子们而言，7、8 月份正是为夏日祭典与烟花大会兴奋的时日，但在中国，盛夏随着略带忧愁的毕业季一起到来。我们邀请他给有意进入行业的应届生以及要考虑秋招的即将毕业的学生们，谈一谈对于游戏行业发展的看法。在最后一个话题上，黄政凯依旧敞开心扉，不过第一步便是给各位泼盆凉水：

“做游戏这件事情，成功是可遇而不可求的。”

“如果你更想要一个稳定的事业、想让家里的人明白，自己有了一件优秀的工作。那我不会开玩笑，不妨去一家 IT 公司老实上班，这会让你的未来更加平顺。”

“如果，你的热情无法被我这三言两语所湮没，那就去挑战。”

至此，就业推荐便结束了。作为一名在游戏行业摸爬滚打 17 年的人，他希望用实用主义的语言来引导跃跃欲试的后辈，相比于埋头就干，他更希望人们先估算好自己的热情。同时，他又在之前聊到游戏的 80% 与 20% 时讲过，一个游戏只有热情，是无法走到最后的。要解决这种问题，不可能只依赖外部力量，精进自己能力很重要。可在精进自己的方面，没有人能给出精细意见，即使是经验丰富的他也只能说“程序就一直学好程序，美术就一直练好美术”。

在简单的道理之后，他又提到“一定要多去玩、一定要多去看”。从他的经验看来，当一个开发者玩得足够杂、看得足够多，便能预见到未来自己可能会遭遇的问题，也能更清晰地瞄准到自己的目标。黄政凯强调着“要填满你的资料库”——游戏、影视、书本……如果没有足够的阅历，你就得凭空创造一个功能、一个分镜乃至一个动作，这几乎是不可能的事情。而这一切的理由，是他的一句很适合作为本文结尾的话。

“得不出的答案，一定在你的思想范围外。”

文：沐枫　美编：咕噜

秘密花园

生化危机4 重制版

如今《生化危机 4 重制版》已经发售了一段时间，原版是一款 PS2 游戏，但考虑其对恐怖游戏的革新性，如今看来也并不过时。不过由于 Capcom 拿出了《生化危机 2 重制版》的力度，游戏仍然在画面与内容上带来了新意。本期内容就带您了解重制版和原版间许多微小的差异，与设定背后的故事。



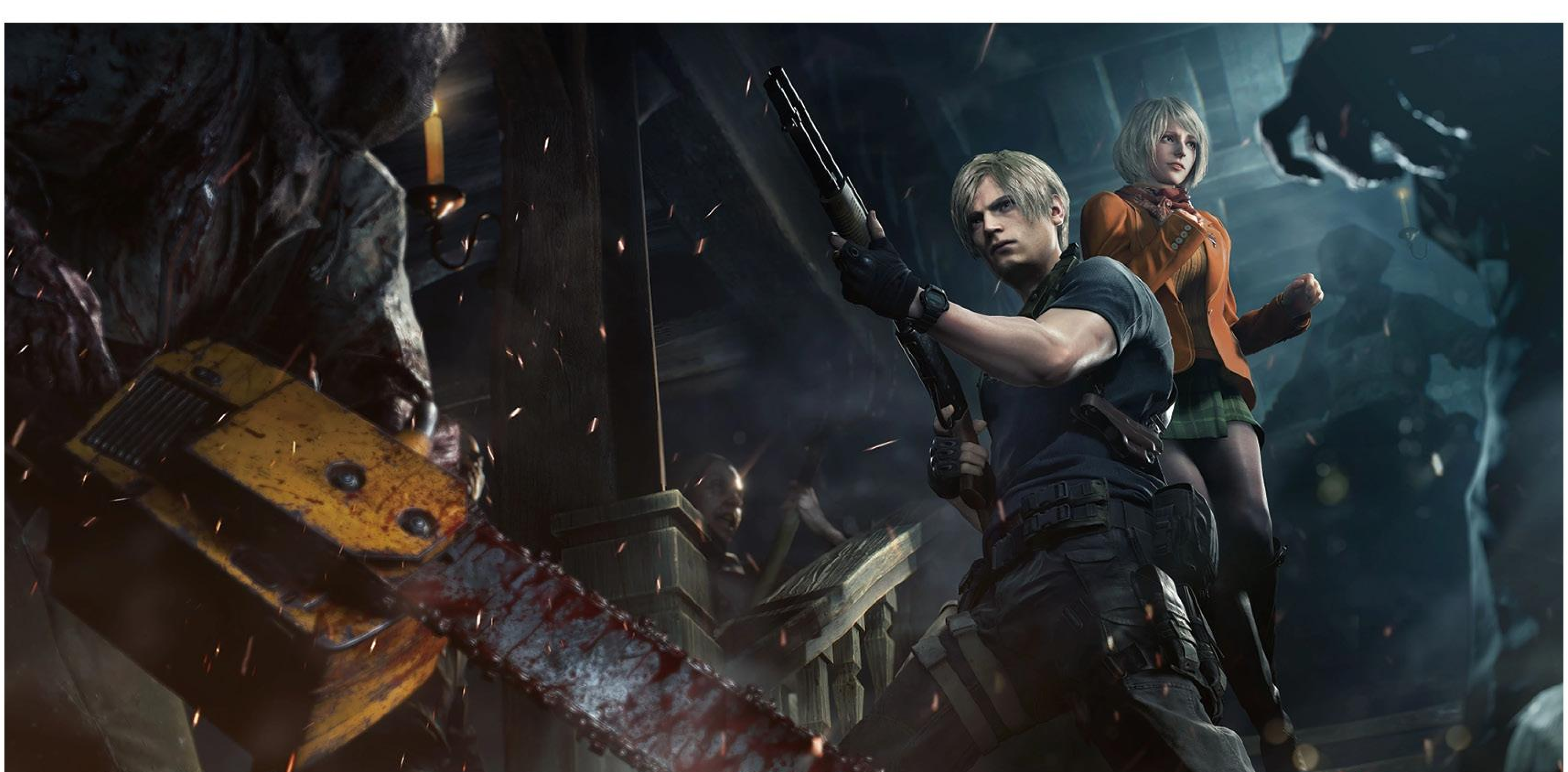
■里昂携带的 SG-09 R 是一把虚构手枪，是专门为特殊任务定制的。这把枪下方配备了战术滑轨，可以装备手电筒和激光瞄具等扩展装备。在游戏内，枪身侧面刻写了“肯多”的字样。这个“肯多”在《生化危机》中，是有来历的。相信看到这个名字，大家第一时间想起的是《生化危机 2》登场的枪店老板罗伯特 · 肯多。不过实际上，制作这把武器的人是乔 · 肯多（浣熊市枪店老板的哥哥）。



▲相较之过去版本的“耍酷男”，这一版本的里昂要沉稳了一些，设计上强化了和过去作品的联系。里昂在浣熊市事件后一直都陷入过去的梦魇之中，他参加特工训练一部分原因也是为了忘记过去。



▶里昂拿着的战斗刀就是《生化危机 2 重制版》中马文给他的那把刀，也算是系列故事的传承之一。



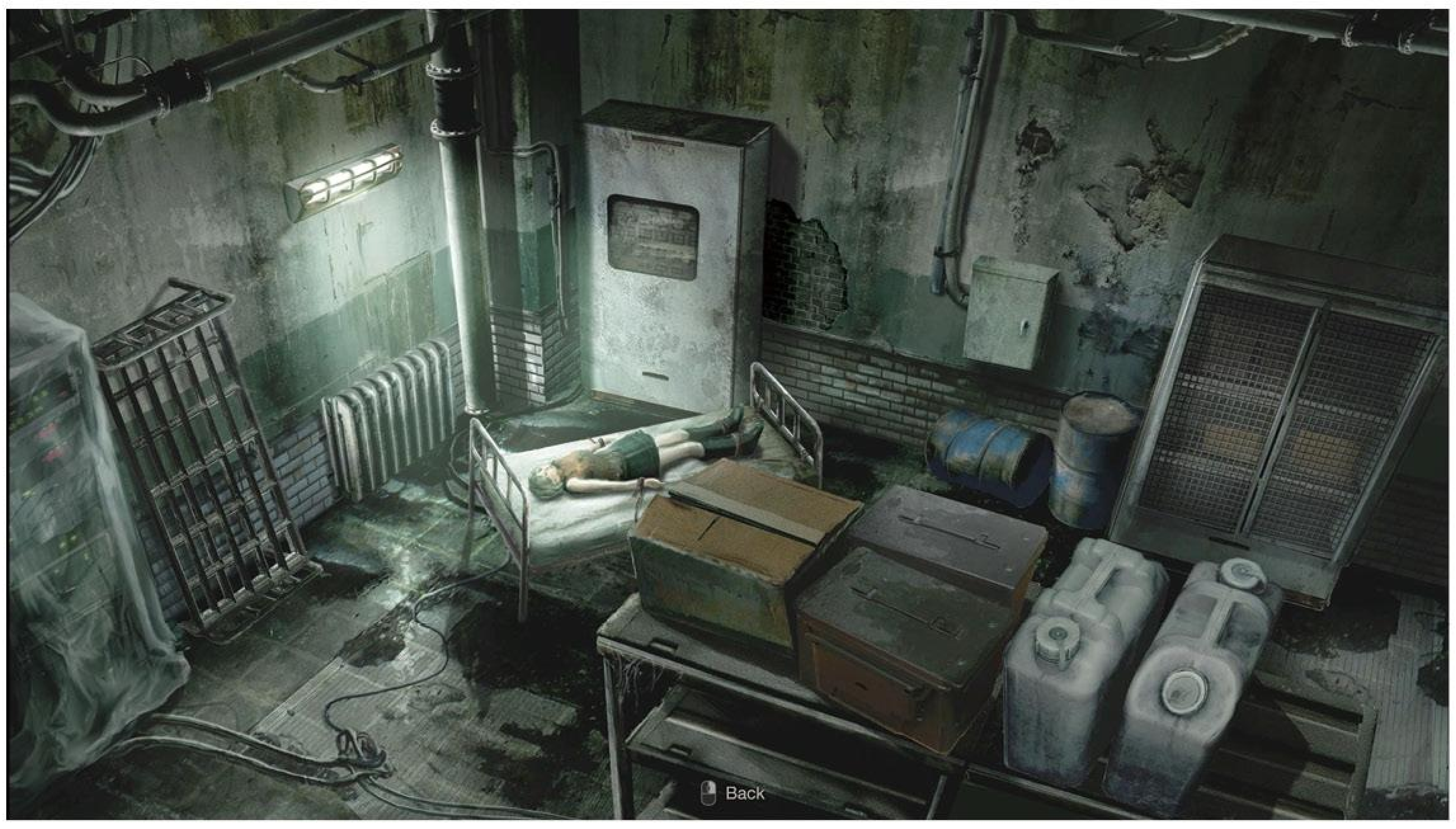
◀里昂拿着的这把 W-870 是从《生化危机 2 重制版》就登场的一把武器。设计上极有可能模仿的是现实中的 Remington Model 870，该款枪型在 1951 年就开始生产，目前已经有数百种衍生型号，在警察、军队等机构中均有使用。



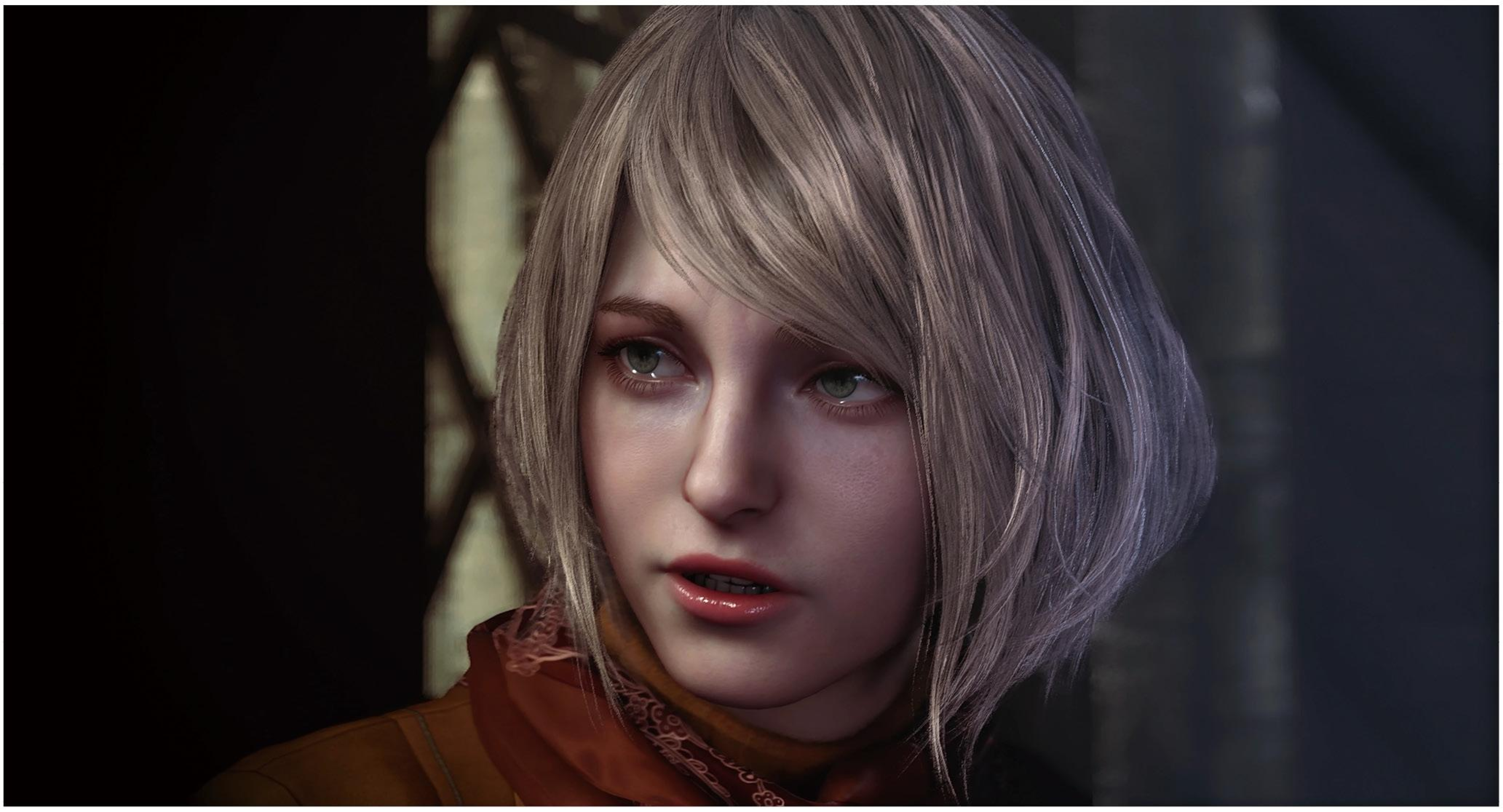
▲阿什莉是故事的主要人物之一，她是虚构世界中某一大国总统的女儿，在放学路上被劫持，并被偷偷运送到故事发生地。实际上，游戏中的反派组织并没有想真的杀死她，他们的计划是让她安全回国，并让其身体内的寄生虫感染政要。这也是游戏中敌人往往不对阿什莉发动攻击，而执意将其背回去的原因。



▲事件发生时，阿什莉的年级大概是 20 岁。她在本次重制版的样貌变化极大，整体看起来更像一个成年人。在游戏内，由于 AI 的变化，阿什莉能够更加智能地躲开玩家武器的攻击，没有血条也让原作中被称为“碍事梨”的她在本作中相对没有那么碍事。



▲普拉卡是一种对于宿主来说十分致命的寄生虫。一旦寄生且成长为成虫后，就很难再将寄生虫与宿主分离，强行分离会直接造成宿主的死亡。因此里昂到达故事发生地寻找阿什莉，也是一个与时间赛跑的过程。

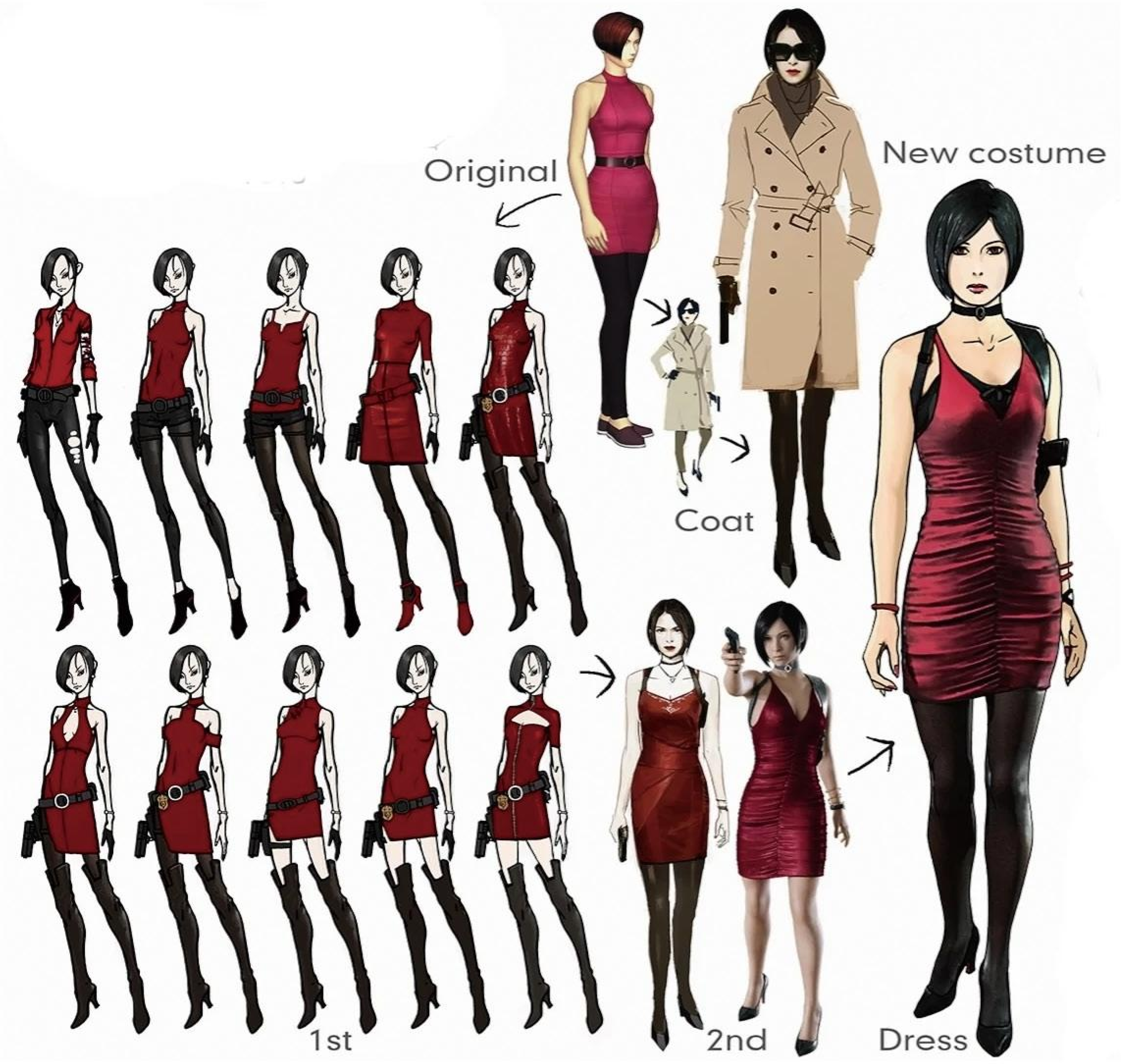


▲本作发售后，让本次阿什莉大受欢迎的一个重要原因就是角色的脸模 Ella Freya。荷兰和新加坡混血的她热爱动画与 Cosplay，在游戏发售前就已经成为了网红。游戏发售后，她出色的表演更是引发了许多玩家的关注。



▲艾达·王于《生化危机 2》中首次登场，最初她的目标是回收威廉博士的病毒样本。阴差阳错中，他和那时候还是菜鸟警察的里昂合作逃出了浣熊市。而在《生化危机 4 重制版》（后文简称《生化 4 重制版》）中，伴随着里昂的成熟，她和里昂显然建立了更加平等的关系。

■艾达的造型在系列里几经变化。图中是《生化危机 2 重制版》的设计稿，最早公布的艾达很有可能造型是参考电影《重庆森林》中女杀手的妆容，用宽大的风衣和墨镜去塑造出一种不透露感情的神秘感。但是脱下这层伪装后，她的样子仍让玩家分外熟悉。





▲《生化 4 重制版》艾达的英语配音演员从原版的 Sally Cahill 换成了高莉莉。后者曾在《生化危机 欢迎来到浣熊市》中扮演艾达一角，本次《生化 4 重制版》中也是由她进行配音。游戏发售后，因为“配音不符合印象”的问题，在欧美出现了对配音演员的网暴事件，最后配音演员只得删掉账户以躲避风头。



▲老版本《生化 4》中，艾达穿了一件高开叉长裙，实际上玩家间一直在讨论为什么她会穿着这样的服装走入危险区。在《生化 4 重制版》的设计中，合理化的设计占了主导，连身毛衣让艾达的装束更加简洁干练。



◀武器商人是老版和重制版都存在的神秘角色，他为什么在这么危险的地方摆摊，又为什么要帮助里昂，这一切都是谜团。而且老版本中，商人和里昂的英语配音都是 Paul Mercier，因此也有人也提出了一种理论：武器商人是不是就是另一个感染后的里昂？但由于这种说法在游戏中实在找不到支持，因此也只能说是一种假说。在重制版，由于配音换人，这一假说被彻底打破。而且值得一提的是，原版游戏中，玩家可以对商人进行攻击并将其击倒，但在重制版中就连火箭筒都无法对商人造成半点伤害了。

▼这些战斗人员是萨德勒手下的私兵，相较之普通村民，他们是完全升级的敌人。不仅手上拿着铁棒、电击棒、弩箭等更具威胁的武器，而且由于本来就身强力壮，又被寄生虫所加强。因此拥有更快的移动速度、更强大的力量爆发，和比村民更强的联合作战能力。





▲被寄生虫寄生后，村民的身体会产生变化，无法适应变化的村民会死去，但是一旦适应变化，寄生虫则有可能会为村民带来某些有利的变异。其中最明显的变化就是普遍的力量增强，即使是中老年人也能进行凶暴的攻击。但代价是村民的理智会明显衰退，仅剩下简单的思考和交流能力。在变异个体中，一些会变得更加强大和狂暴，电锯人就是这种个体。他们的理智基本已经丧失殆尽，只留下用电锯切开一切的疯狂战斗欲望。相较之原版，重制版电锯人的主要变化在于头罩下眼睛更多地露出，展现出疯狂的神态。

▶“热情好客”的村民是《生化 4 重制版》中的主要敌人。虽然战斗时就能知道，村民们对外来人充满敌意，是因为寄生虫的感染，不过感染的原因实际上更让人耐人寻味。最早的时候，村子里并不存在寄生虫。是萨德勒在当地建立非法组织骗取村民信任，之后以洗礼的方式将寄生虫的卵注入村民的身体中。在寄生虫慢慢孵化后，就会接管村民的身体，并使其成为听从命令的傀儡。

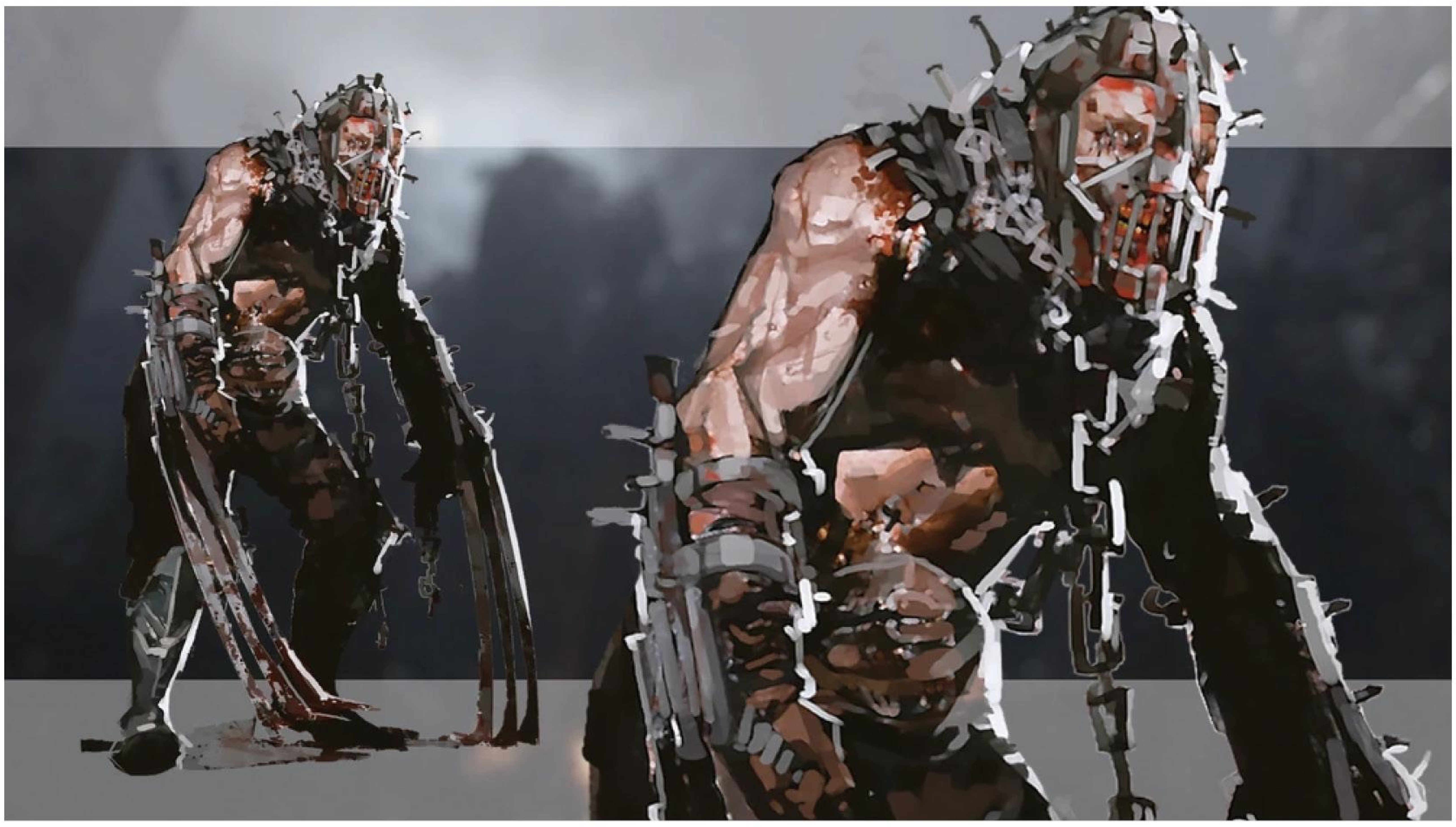




▲《生化 4》原版的加特林男在重制版中被删除了，取而代之的是一种壮汉敌人。他们通常戴着动物头套出现，不以真容见人。寄生虫使得他们的力量大幅增强，其中一种壮汉可以使用常人无法挥动的大锤攻击，给主人公造成巨量伤害。而手持连弩的巨汉，则类似于加特林男的翻版，可以利用手上的武器连续射出弩箭。这里有趣的地方在于，由于里昂的匕首增加了弹反的能力，甚至连弩的弹药都能被弹开。

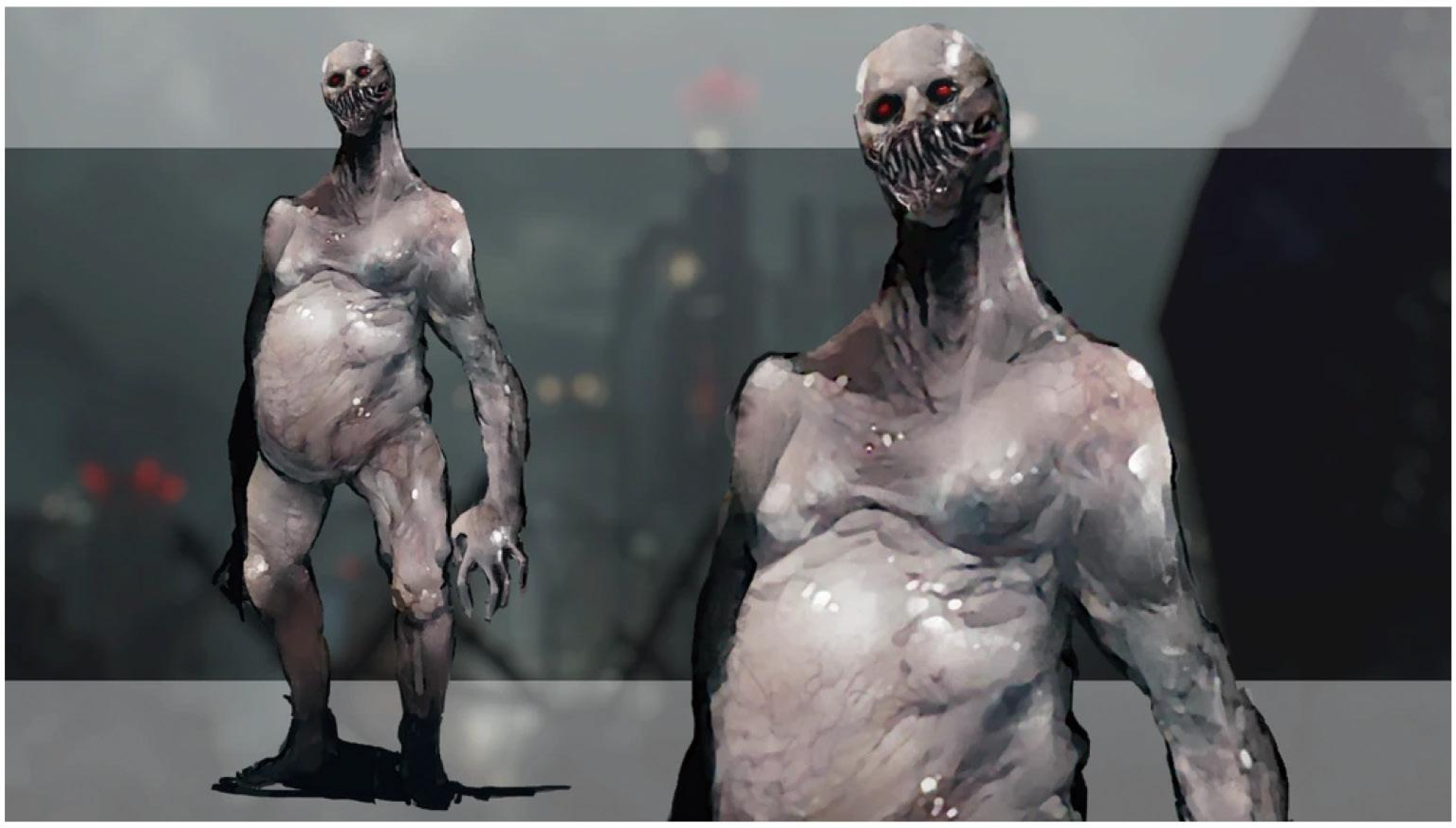
▼寄生虫普拉卡一旦离开宿主很快就会死亡，为了延续生命，他们会藏在盔甲里等待时机，寻找下一个寄生对象。在游戏中会活动的盔甲，实际上是普拉卡延长它们的触手行动得到的结果。值得一提的是，在《生化 4》的早期废案（民间俗称《生化 3.5》）中，有着盔甲形状的敌人。这种敌人完全是空心的，没有任何机械结构，它们的行动某种程度上是里昂的幻想。到了《生化 4》中这种敌人得到了保留，但以寄生虫的形式给了一个相对科学的解释。





◀加拉多不是一开始就是盲的，也并非因为寄生虫致盲的。他们算是实验失败的产物，前文也提到过寄生虫能够提高宿主的能力，但是会造成理智和智力的损失。加拉多就属于战斗能力被大幅加强，但理性严重丧失的个体。于是他们的眼睛被实验人员人为缝上，避免在日常不分青红皂白乱搞破坏。不过因为眼部无法看到周边环境，这导致他们的听力极度敏感，一旦听到风吹草动，他们就会挥动武器发出致命一击。

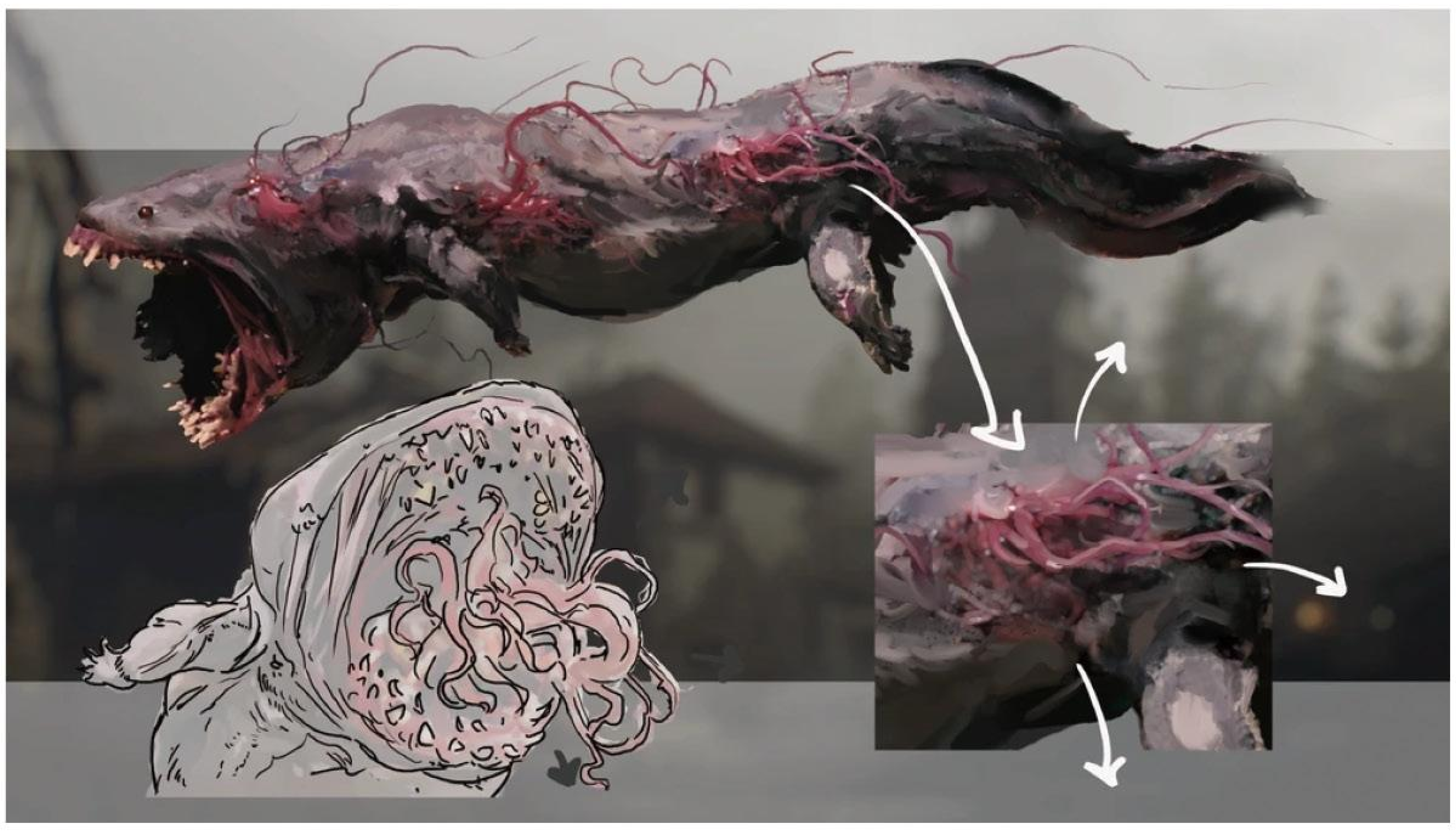
▶再生者一般都被认为是恐怖游戏中最吓人的怪物之一。主要原因就是其接近“不死”的状态，而且再生者手脚能够伸得很长，因为这个特性民间一般把它称为“橡皮人”。在设定中，它是由人体植入多个寄生虫创造出来的怪物，虽然不像其他敌人那样拥有超强的破坏力，但由于拥有极强的新陈代谢能力，这让它遇到任何创伤都能够快速自愈。即使肢体断成两截，也不能阻止其再生。





◀比托雷斯 · 门德斯是村庄中少有的能运用智力和主人公对抗的人物，里昂前进的土中不少敌人的截击都是他策划的。在里昂来之前，他就已经是村子里的神父和实际的领导者。萨德勒与他会面后成功说服了他,并利用他的威信为村子里的人们“洗礼”。当然门德斯自己本人也感染了寄生虫，但他体内的寄生虫为支配种，不会对人的理智产生影响，在一定程度上还能增强其力量。只不过，有时变异是不可逆且不受控制的。值得一提的是，原版游戏中，门德斯的义眼是一个流程关键道具。或许考虑到扫描义眼的过程并不合理，后面在重制版中，义眼变成了仅可以售卖的道具。

▼德拉戈常给人一种变异鱼的印象，但是实际上它是一只变异的蝾螈。这只变异生物长度达到了惊人的 20 米，反对组织的人一般都会交给这只怪物处理。虽然其变异也是因为寄生虫，但实际上德拉戈并不可控，所以便被安排在了湖中。有一个老版和重制版都有的彩蛋，那就是第一次到湖边时，若向湖内开枪，德拉戈就会冲出水面直接把主人公吞掉。





▲萨拉扎是《生化 4》中的一个关键人物，他的祖先曾经在讨伐异教徒的过程中发现了寄生虫的存在。为了镇压寄生虫，他的祖先建立堡垒并其封印。但萨德勒让萨拉扎相信封印寄生虫是一个错误决定，在矿工开启封印后寄生虫重见天日，巨大的危机也就此展开。

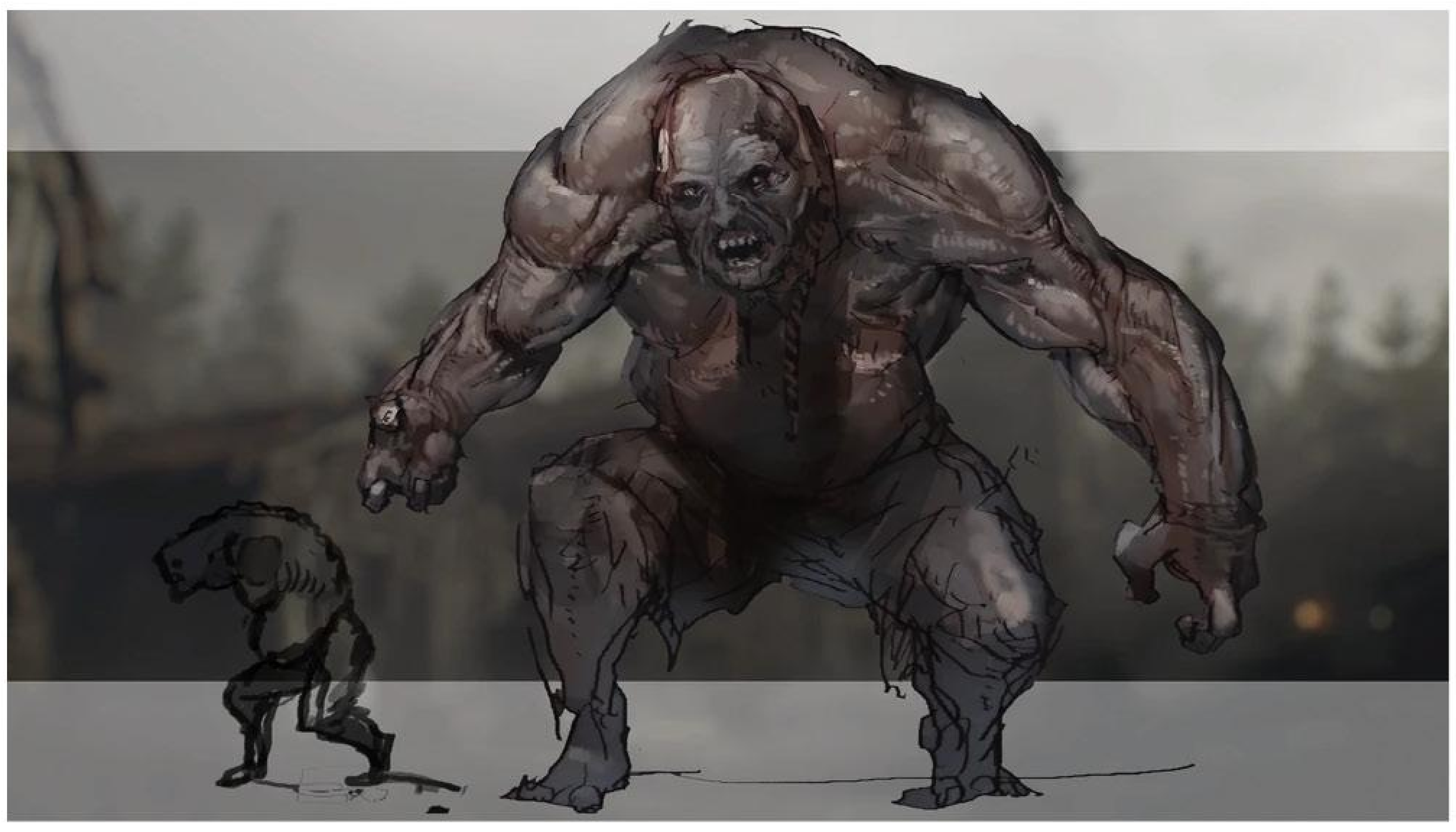
▶重制版更进一步明确了克劳萨和里昂的关系，原本他们类似于战友，但在重制版中克劳萨与里昂更接近师徒关系。根据《生化危机 暗黑编年史》的故事来看，是亚马逊丛林的一次任务彻底改变了克劳萨。在此之前克劳萨并不熟悉生物兵器，但在这次任务中，由于伞公司研究员的存在，使得生物兵器涌现。克劳萨在战斗中深刻认识到生物兵器的强大之处。在此次任务中，克劳萨的手臂被生物兵器刺穿，这几乎断送了他的军旅生涯。而追求强大的意志，最终让他找上了萨德勒，通过支配种寄生虫，他找到了他心中梦寐以求的力量。

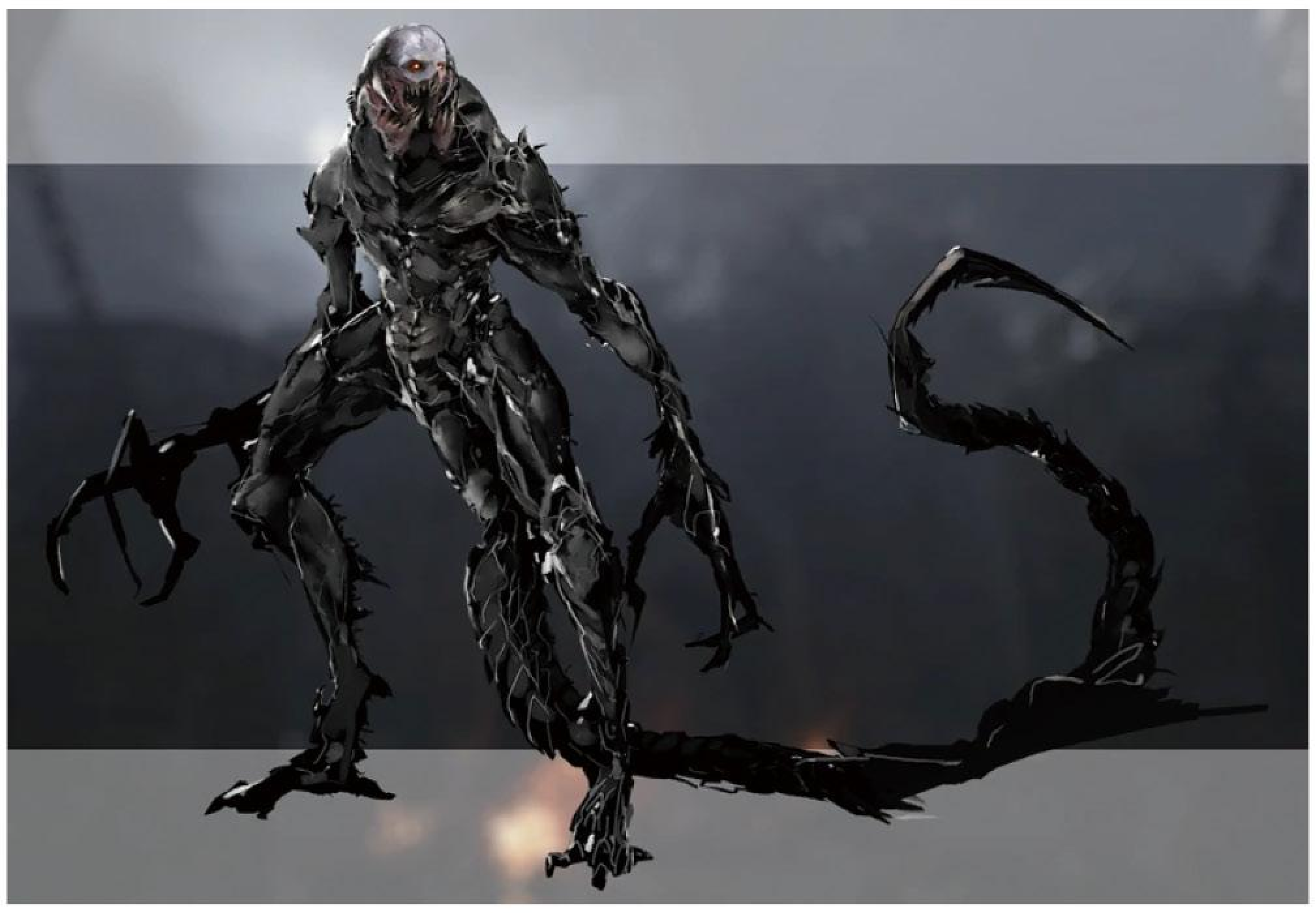




◀萨德勒是崇拜寄生虫族裔的后人，他的祖先曾被逐出他们生活的地方。但在萨德勒这一代，他假扮成先知骗取了萨拉扎的信任，并且开始研究寄生虫。他和萨拉扎、克劳萨、门德斯等人都注入了优势种寄生虫，这让他们拥有了莫大的力量。他策划绑架总统的女儿阿什莉不仅是为了资金，他希望阿什莉返回后能将感染的寄生虫传播，从而扩大他的控制范围。

▼巨人是一种特殊的变异体，由于寄生虫的影响，身高大约成长到了正常人类的 4 倍，而且耐久和力量得到了大幅度的增强。常规武器几乎无法对其造成有效伤害，只有攻击其寄生虫弱点，才能有效阻止其行进。值得一提的是，巨人虽然拥有强大的破坏力，但由于智力严重下降，几乎无法听从任何命令。





▲贝尔杜戈和别的生物兵器有一定区别，虽然身体结合了昆虫的 DNA 导致大幅变异，甲壳般的外骨骼让它们刀枪不入，但仍然能够明确执行主人的指令。因此在游戏中，它们也成了萨拉扎的保镖。但在必要的时候，贝尔杜戈能够执行对猎物的一对一猎杀。



▲诺维萨德是一种功能特化型敌人。它们中有一部分拥有改变身体色素，进而“隐身”的能力。另一些，则能够在空中飞行，甚至能够将人类抓起并拖离地面。令人震惊的是，这种敌人虽然最初是由人体实验得来，但后续甚至已经可以在外部自然繁殖了。



纸与笔的幻想碰撞 剑与魔法的旖丽之歌

漫谈 TRPG 与电子游戏发展

文：Fisher　编：仲夏　美：咕噜

相信不论是初代《博德之门》时代过来的老玩家，还是最近从 2020 年入坑 EA 版的新伙伴，都对这个跨越 25 年的经典游戏系列有着各种各样的期待。而笔者作为一个喜欢 TRPG 也喜欢电子游戏玩家，最近一直处于狂喜状态。

借这次《博德之门 3》发售的时机，笔者也蹭一下热度，在这里聊一聊关于《龙与地下城》，以及桌面角色扮演游戏（TRPG）的发展简单脉络和在中国的发展。

欢迎回到博德之门

不知道有多少人和我一样，在最初接触到这个名字的时候对其中的含义非常疑惑，如果解释起来，最简单的答案是——博德之门是《龙与地下城》（以下简称 D&D）费伦世界观中的一个地名，该地是一个欣欣向荣的港口城市，同时这里也发生过非常多的故事。

但如果你的好奇心没被满足，想问那到底为什么叫《博德之门》呢？而不是《博德之港》或《博德之窗》？

这里就涉及到一位叫博德安的航海家了，这是一个存在于传说中的名字，他是一位传奇的航海家，曾经在航海中见到了传说中的精灵秘境永聚岛。据说只有精灵才会被召唤到的传说中的岛屿，其他种族几乎不可能踏足之上。

而这位传奇航海家的故乡，则是一个叫灰港的地方。但这里并不是什么好地方，因为聚集在此的都是一些海盗和游民无赖，他们利用灯光把在海上迷失的船只骗过来然后进行洗劫。博德安航海归来后积累了巨量的财富，回乡后他出钱建立了一面巨大的城墙，以防港口的居民们被不开化的野蛮人或者半兽人骚扰。在这之后，博德安就再次出海，再也没有回来过。

有了城墙的保护，这里逐渐兴旺了起来，但新问题又来了：紧临城墙的地方建立起了一座被称为“老镇”的镇子，并开始以城墙为据点向经过这里的商队收税。要知道这里本来就是一个港口城市，安定之后自然会有很多商队在这里进行贸易。作为由航海家出资建立保护港口城市的城墙，最后却成了向商船水手收税的工具，这一情况最终激怒了水手们，并促使他们一起推翻了老镇的统治。港口城市最后经投票选出了几位老资历的船长作为新的管理者，这里也由此开始繁荣起来。为了纪念一切的起点，这个地方的名字就定为了“博德之门”。

你问我一个地名哪来这么多啰啰嗦嗦的故事？这些设定其实都出自 D&D 费伦世界观。初次接触“D&D 系列”的时候，我其实非常惊讶，惊讶于这个世界中有如此多的细枝末节都有对应的故事和设定，沉迷其中之后简直就像来到了一个真实存在的世界一样。

这些也仅仅是费伦世界观的一个非常小的一角而已。即使你没跑过团，没有亲身接触过 TRPG，但也应该在《怪奇物语》或是《生活大爆炸》等影视作品中见过里面的角色们在玩这个游戏。实际上，许多欧美人在现实生活里也是会跑团的，其中不乏很多名人，比如大名鼎鼎的《冰与火之歌》的作者乔治 · 马丁。他就是个跑团众，不仅为跑团写过相关的文章，还创办了“《百变王牌》系列”。该系列由不同作者在同样世界观下创作故事，直到现在这个系列还在持续出新，马丁本人也时不时地还会在自己的博客上推荐《百变王牌》的新刊。



纸面上的幻想世界

D&D和TRPG

从 1974 年第一本 D&D 规则书出版开始，TRPG 的风潮就吹过了所有喜欢幻想的人们的心。D&D 之于 TRPG，甚至于对电子游戏的影响都是非常深远的，我们来简单介绍一下 D&D 的演变吧。

先来简单介绍一下，究竟什么是 D&D。它是第一个商业化的 TRPG 规则，其中包括玩家的扮演、冒险、战斗等，也包括对游戏主持人（一般称其为 DM）创建一个冒险故事的规则和指导。它有一套详细的规则，用于判定游戏中的每个人的行为，这个规则通常由一套不同的骰子完成判定。而骰子又分为 20 面、12 面、10 面、8 面、6 面和 4 面，不同面数的骰子在规则中各有分工，并对游戏所有可衡量的行为进行判定。在《博德之门 3》里经常出现的骰子画面，其实就是跑团时候会投出的 20 面骰子。

除了详细的规则，TRPG 往往还有一套自己的世界观设定，这个设定对 TRPG 也极为重要。因为这些世界观设定往往非常详细，所以很多爱好者也会沉迷于这些世界观故事，不少爱好者都是由故事入坑的。比如“《博德之门》系列”就是 D&D 被遗忘的国度（也叫费伦）世界观下的游戏，费伦世界观还有对应的小说作品，冰风谷三部曲和暗黑精灵三部曲都是费伦世界观的文学作品。

游戏开始之后，由 DM 开始讲述故事，玩家作为游戏中的角色根据情况开始做出反应，再由 DM 判断要如何执行，比如需要使用什么技能 / 法术 / 职业能力等。这个游戏的过程也被称为“跑团”。

除了 D&D 之外，在之后市场上也出现了许多其他世界观的 TRPG，比如在国内知名度很高的“《克苏鲁的呼唤》系列”（也就是 CoC），前两年发售的《赛博朋克 2077》也是根据一套 TRPG 规则改编的电子游戏。

最初的 D&D 规则其实是一套教玩家如何扮演的规则手册，可能和今天我们认为的 D&D 有很多不同之处，比如经典元素九宫格阵营分类，就是把一个角色的行为按守序、中立、混乱、善良、邪恶两两结合归类，这种分类其实在第一版里是没有的，当时的扮演系统还比较初步，阵营只是按守序、中立和混乱这三种类型进行了区分。游戏内可用的职业也只有战士、法师和牧师，种族也比今天我们熟悉的少了很多，但该规则还是得到了玩家市场的认可。在这之后，D&D 的规则开始逐渐分成了两类：一类是基本版（Dungeons & Dragons Basic Set），另一类叫专家级龙与地下城（Advanced Dungeons & Dragons）。

第一版的专家级在初版的基础上强化了许多内容，很多我们今天熟悉的 D&D 特色在这个版本里已经成型，比如上文提到的九宫格阵营系统。几个经典的职业也相继出现，比如今年上映的电影《龙与地下城》中主角的职业吟游诗人，就是在这个版本里开始加入的。

在规则的后续发展中，基本版和专家级呈现了两个不同的发展脉络。基本版在修订后主要面向初学者，最初的基本版甚至只记录了角色 1 级到 4 级的规则。而专家级就更加硬核一些，比较突出的是在 1989 年重新整理内容后推出的第二版规则（以下简称为 2 版规则）。尽管基本版有过多次修订，但专家级规则是自 1977 年推出之后再未更新过，只针对性



▲这就是一套 D&D 的骰子，能看到每个的面数都不同。



▲一次跑团的基本配置，包含主持人以及玩家。

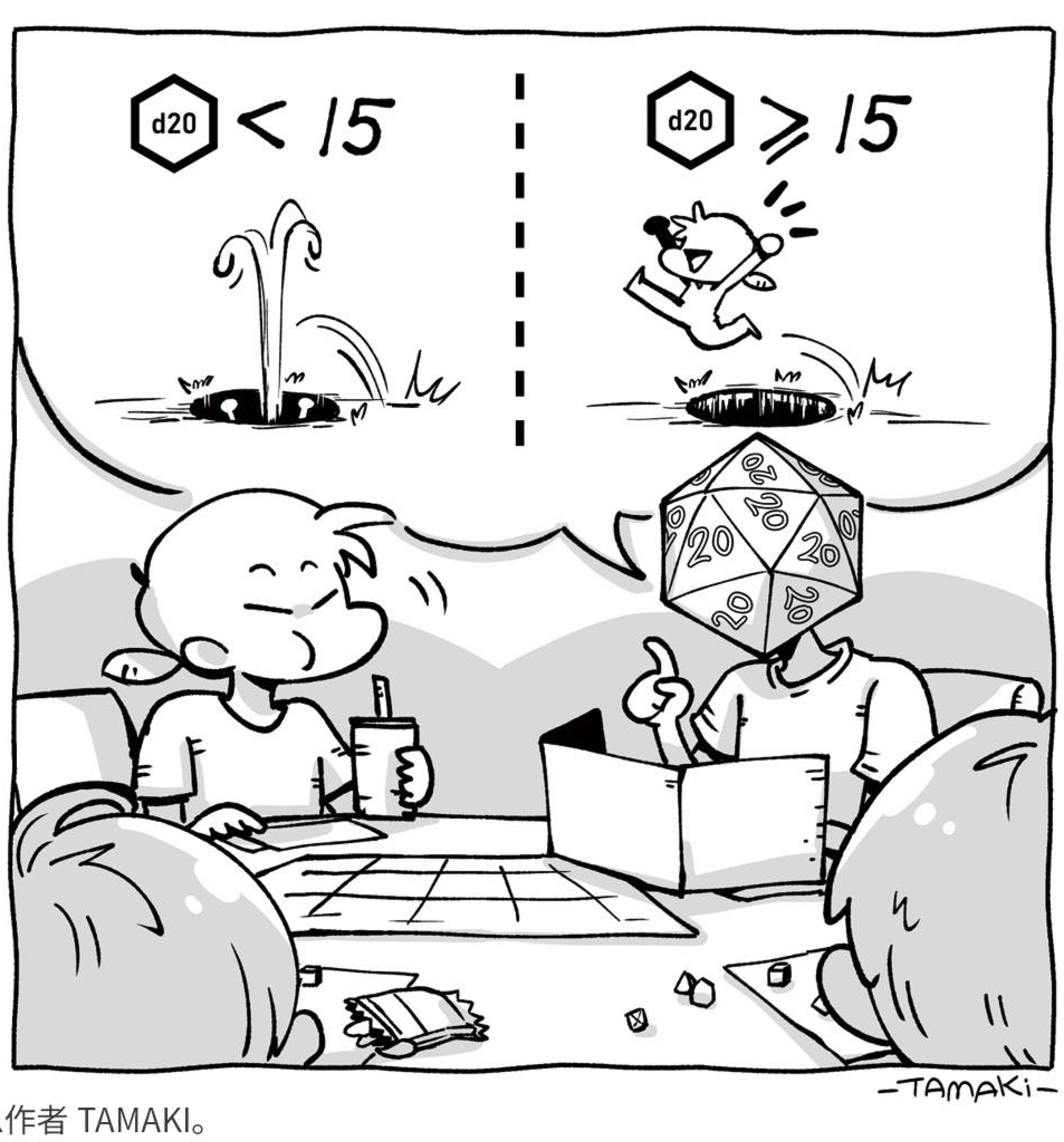
的增加了一些游戏内容。此次优化除了一些规则方面较繁琐内容外，还去掉了一些敏感内容。因为当时 D&D 这个游戏过于火热，引发了很多社会问题，TSR不得不在这方面进行妥协。

专家级的 2 版规则算是 D&D 这个游戏的一个历史转折点，因为之后 TSR 这家公司就因为各种问题而无法继续经营下去了。当然，另一个原因是专家级 2 版规则变得更加完善，在当时达到了一个新的高度，后来非常有名的 D&D 规则电子游戏《博德之门》，其 1 代和 2 代都是以专家级 2 版规则为核心机制的。

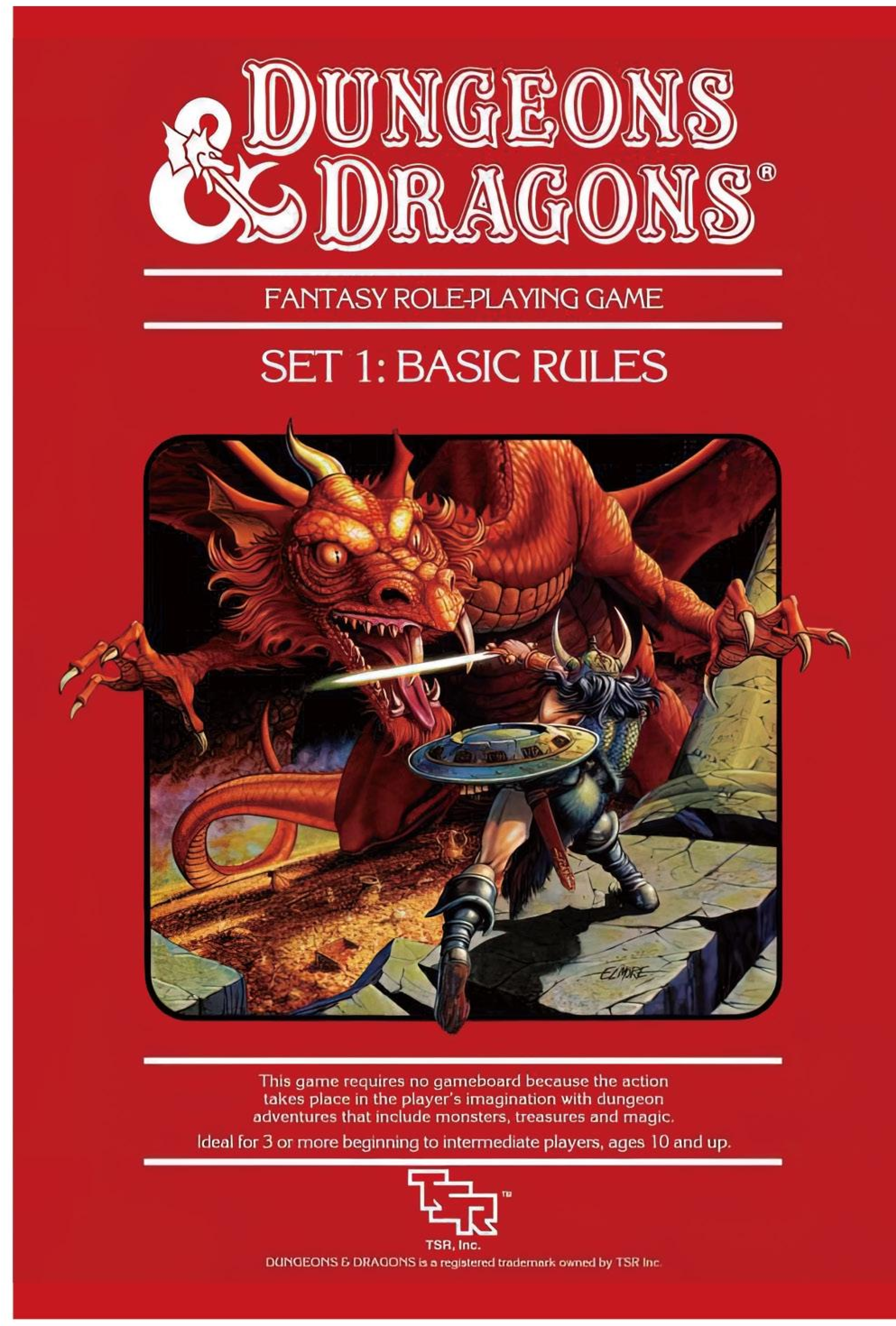
规则的标配一般是三本书。教玩家如何制作一张角色卡，如何扮演以及各种游戏规则的《玩家手册》。记录各种游戏中敌人数据和资料的《怪物图鉴》。以及教游戏主持人 DM 如何设计冒险，如何主持游戏的《地下城主指南》。如果你只是玩家，通常只要买一本《玩家手册》就够了，但如果你是 DM，那就需要三本书都买齐了。

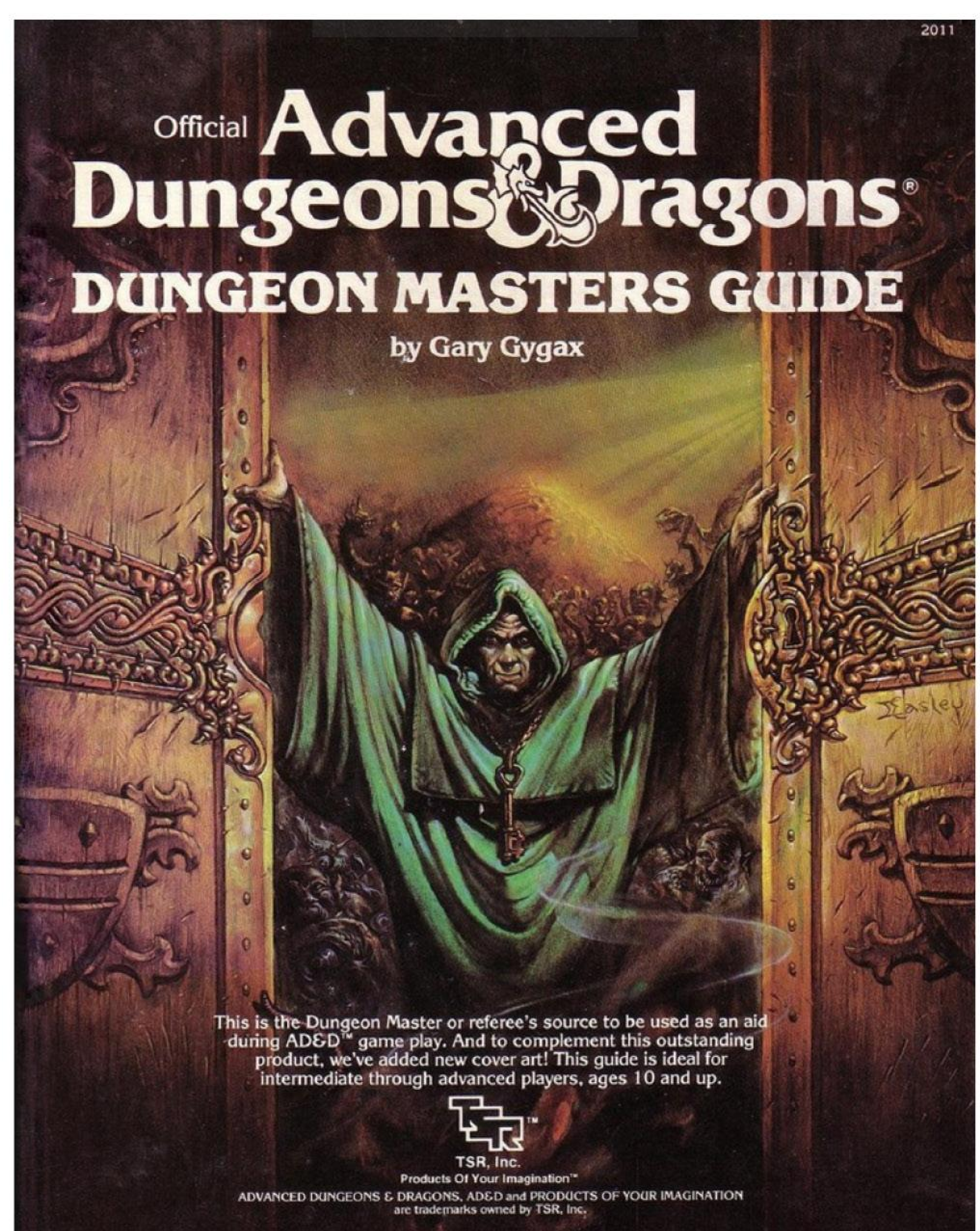
之后破产的 TSR 公司被威世智收购，D&D 的版权自然也就成为了威世智旗下的 IP 之一。是的，就是那个出万智牌的公司。

2000 年，D&D 规则终于再次迎来了自己的另一次大版本更新，经过对过往各种元素的梳理，D&D 第三版问世了。这个版本取消了基础版和专家版的区分，统一称为 D&D 第三版（Dungeons & Dragons 3rd edition）。如果按大版本计算，3 版规则是“D&D 系列”一个非常经典的规则，甚至今天还有许多玩家在使用这个版本的规则跑团，比如笔者就是其中之一。3 版规则的开发者认为，D&D 真正核心价值在于整个世界观，所以 3 版规则做了一个出人意料的决定，就是开放 3 版的核心规则系统——D20 系统。D20 系统作为一个完全

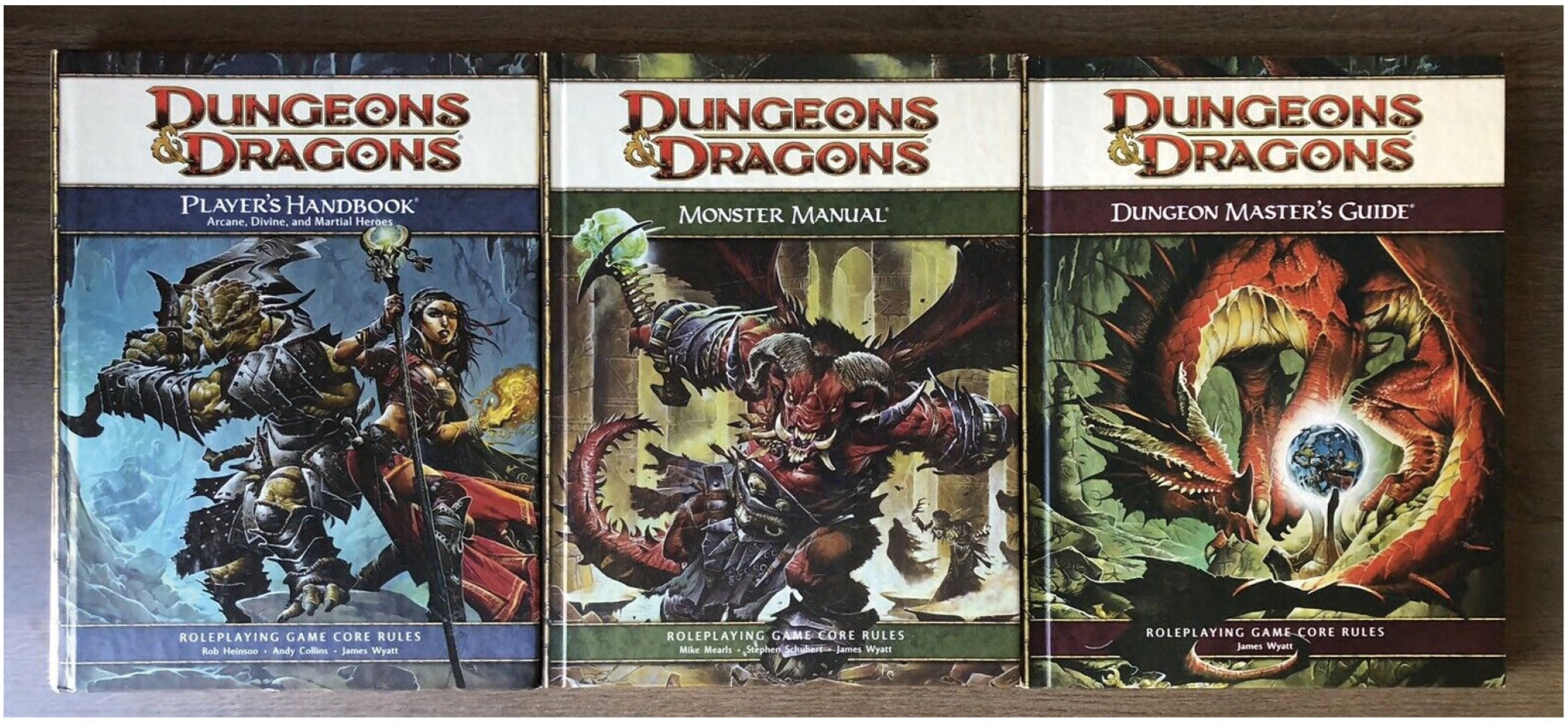


▲作者 TAMAKI。





▲基本版 D ＆ D 手册（上）和专家级 D ＆ D《地下城主指南》（下）的封面。



▲ 4 版 D&D 的三本核心规则书。



▲5 版 D&D 核心规则书。

开源的系统，向所有的开发者开放，版权归威世智所有。这套规则体系之所以叫 D20 系统是因为游戏的核心机制是围绕着一颗 20 面骰子展开的，也就是上文提到的《博德之门 3》里面判定时投的那个骰子。

许多玩家在游戏里的行为都需要用这个 20 面骰判定，比如玩家如果想要跳过一个深坑，跳过深坑这个行为有一个难度数值（比如说是 15），玩家需要投掷 20 面骰子，再加上该角色的跳跃加值，最后得出一个数字决定玩家能不能跳过这个坑。假设玩家没有任何额外加值，20 面骰子投出了 18，大于 15 难度，则成功越过，如果小于 15 就视为没有成功（掉坑里了）。除此之外，游戏内许多许多行为都与这颗 20 面骰子有关，不管是攻击命中，还是对抗法术的影响等等，统统都需要投掷 20 面骰子，这就是 D20 系统。

2003 年，D&D 又针对 3 版规则中的一些问题进行了修订，这个版本就是 3 版的最终形态，它叫做 3.5 版（Dungeons & Dragons v3.5）。之所以叫 3.5 版，是因为规则世界观等方面此版本和 3 版没有区别，只是针对游戏平衡性等问题做了一定程度的修改，也被称为 3R，玩 3 版规则的玩家目前都是使用这个版本的。

2007 年，威世智宣布第四版 D&D 规则即将出版，并在 2007 年 12 月出版了一个先行体验版。2008 年 4 版规则正式发售。4 版规则在玩家圈子中一直争议比较大，一方面是该版本的出版时间和 3R 版距离太近，已经习惯了很久才更新一次大版本的玩家们对此并不习惯。另一方面，4 版规则尽管还是 D20 系统，但在规则上有着巨量的调整，整体向战斗倾斜了很多，导致 TRPG 中不少玩家所重视的扮演元素被稀释。在前文有所提及，被玩家称赞并且成为某种出圈经典梗的九宫格阵营系统，在 4 版中也被砍掉，只留下了 5 个阵营分类。尽管 4 版的这些调整能看出来是威世智希望降低 D&D 规则的门槛而做出的改动，但这些巨大的改动在吸引新玩家前反而得罪了老玩家。至于在吸收新玩家方面的成绩，从后面的结果来看也不是很成功。

2014 年，D&D 规则再次迎来大版本更新。在这个版本中威世智去掉了版本号，但玩家群体还是基于习惯把这个版本叫做 5 版规则。5 版规则吸收了 4 版的教训，重新回归 4 版之前的架构，对游戏的门槛进行了大幅简化，制作人物卡以及游戏进行都变得更加容易。这个版本自 2014 年正式发售至今仍然活跃，已经是现在 D&D 玩家主流的规则版本了。许多经典元素在该版中重新回归，一些规则也为了简化而做了调整，比如玩家可以自己选择要不要引入专长系统，而这个系统在 3 版中是一个必选规则。

受限于篇幅，请原谅笔者无法进一步展开每个版本的详细特点，D&D 规则的所有大版本就先介绍到这里吧。

开花于纸和笔，结果在电子游戏

那些与TRPG有关的电子游戏

D&D 作为第一个商业化的 TRPG，自然对后来的 RPG 游戏产生了非常深远的影响，这些游戏里，有些是在 D&D 火爆之后推出的其它 TRPG 规则，而有些则是后来开始出现的其他类型的 RPG。

笔者经常和别人开玩笑说，D&D 算是 RPG 在字面意义上的“祖宗”，主要原因之一就是 1974 年电子游戏界仅仅是刚刚萌芽，开发者很难在这个平台上搭建出 D&D 这么复杂的游戏体系。但随着技术的发展，电子游戏这一载体逐渐能够负担此前无法实现的需求，D&D 相关的电子游戏也就逐渐开始出现并且活跃于市场上。

最初且最有名的系列是由 TSR 授权的“《金盒子》系列”，SSI 在得到 TSR 授权后出品了一系列 D&D 主题的游戏。虽然在 1988 年那个时期，电子游戏无法容纳过多的剧情，但是“《金盒子》系列”在冒险和战斗方面做了很多努力，使游戏整体体验很不错。再加上 TSR 当时还为这个系列配套发售对应的小说，某种角度上补足了因为条件限制而无法表现的剧情和世界观。“《金盒子》系列”一度成为当时市场上四大 RPG 之一（另外三个分别是《巫术》《创世纪》和《魔法门》）。1988 年开始的第一作问世直到 1993 年，“《金盒子》系列”走完了全程，在这 6 年间电子游戏和 TRPG 之间产生了许多有趣的火花。

比如“《光芒之池》系列”，游戏和小说都有着不错的口碑，虽然以今天的眼光来看这个系列的游戏难度极高，但在当时背景下其口碑非常出色。最有趣的一个卖点是，玩家可以把之前游戏的队伍直接传送到后面的作品中，虽然在某些作品中玩家无法继承道具和装备，但当年通关的角色可以直接陪着玩家在新游戏中冒险，这个设定已经足够让玩家眼前一亮了。

之后“《金盒子》系列”还推出过其他系列，比如非常有名的“《龙枪》系列”。1984 年《龙枪编年史》的第一本小说出版，获得了市场的好评，相对应的扩展规则也得到了玩家的认可。此外《被遗忘的国度》《蛮荒地带》等系列也都推出



过“《金盒子》系列”。整个系列的结束源于引擎问题，经过 6 年的优化打磨，所使用的引擎已经逼近极限，也就没有再进行后续作品的开发。尽管 SSI 后来还推出过其他的 D&D 系列作品，但也没能再像“《金盒子》系列”这样被市场认可。除了“《金盒子》系列”之外，80 年代 TSR 将 D&D 的版权授权给了很多游戏开发商，其中也包括西木，不过这些作品都没能取得令人满意的成绩。

欧美 RPG 市场在 90 年代中期陷入了一段时间的低迷，这个时候的家用机领域，日式 RPG 表现非常抢眼。一直到 1998 年，又一个经典游戏为欧美 RPG 市场注入了一针强心剂，没错，喜欢游戏的你一定已经猜到了，这个游戏就是《博德之门》。

《博德之门》几乎刷新了人们对欧美 RPG 的认知，游戏的完成度非常高，极为全面地复现了 D&D 规则的各种特点。包括游戏开始时的自定义角色，角色的种族、职业、信仰等等全部可以自由选择。而游戏内附带大量的剧情，并且像跑团那样给予了非常高的自由度，玩家可以选择善良的、中立的甚至邪恶的路线，参与到丰富的剧情和任务设计，在当时看来已经几乎成功把 D&D 整个搬进了电子游戏里。虽然游戏还有一些不足，但高超的综合素质极大地震撼了当时的玩家。甚至可以说后来的同类游戏，大多都只是在《博德之门》的基础上做加强罢了，再有突破这个类型的作品已经是很多年之后的事了。

《博德之门》由生软与黑岛工作室共同开发，在剧情部分几乎做到了完美还原 2 版 D&D 规则的程度，虽然可选择信仰等一些细节限于机能还是没能完全实现，但整体完成度已经十分恐怖。在战斗系统方面，《博德之门》对原规则进行了一些小改动，本身 D&D 规则的战斗是回合制战棋游戏，但《博德之门》将战斗即时化了，虽然本质上其实还是以回合进行结算，但玩家在游戏过程中整个战斗环节是即时进行的，玩家可以随时暂停游戏对角色下达指令，然后解冻时间继续进行游戏，也可以在战斗中进行操作，虽然这并不是真正的即时战斗，但给予玩家的紧张感已经非常足了。

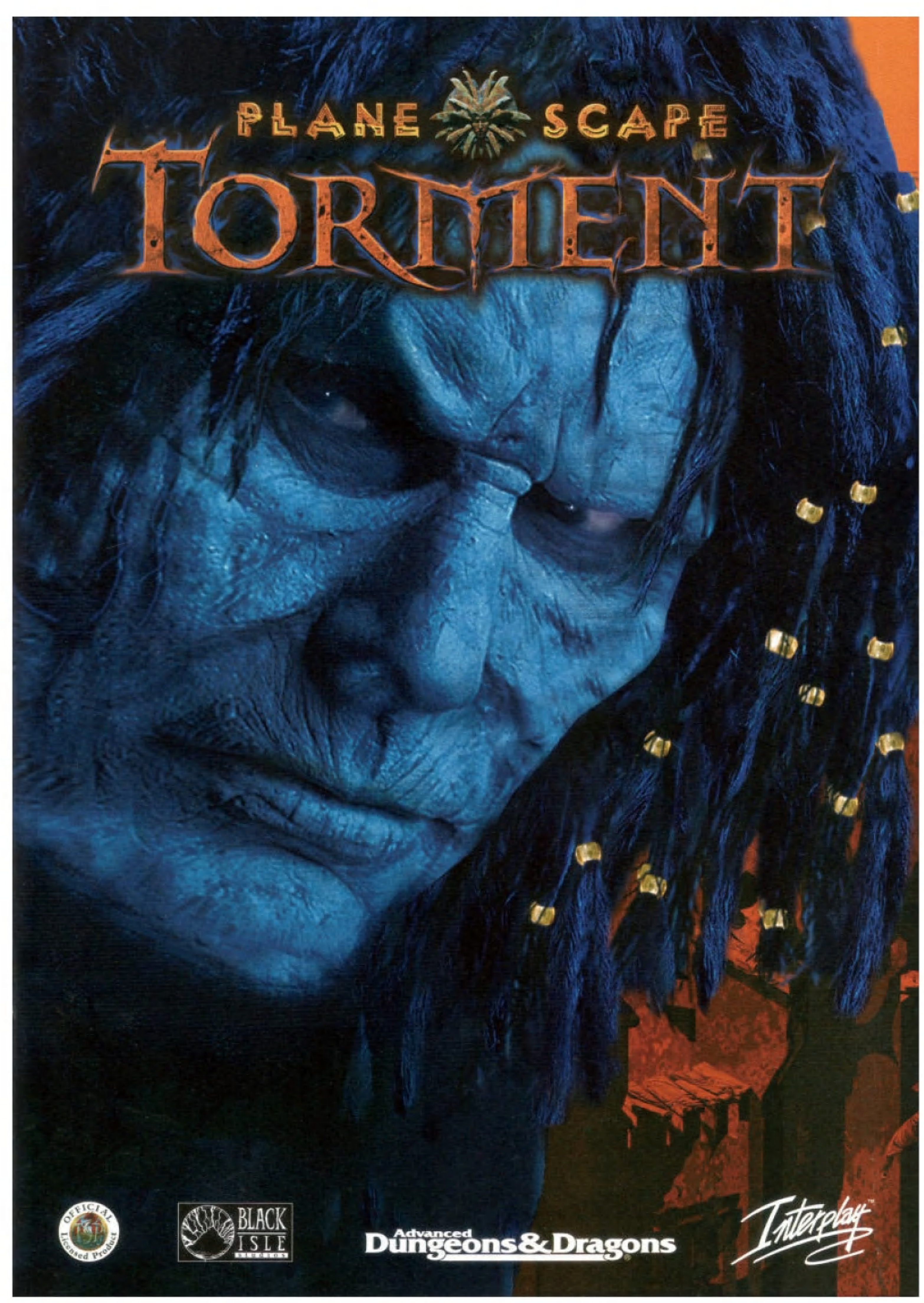
而之所以有这样的战斗模式，还要提到另一个游戏：



1995 年出品的《暗黑破坏神》。该作在当时也算是为欧美 RPG 市场注入了活力，影响了后来很多的同类游戏，其中便包括《博德之门》。取自 D&D 的《博德之门》战斗其实应该是回合制，在多次讨论之后战斗系统就改成了现在的样子，兼顾即时的同时又保留了回合制的内核。

游戏因为基于 D&D 规则，所以角色并不能无上限地升级，如何规划角色的职业，属性、装备等等资源，以及如何搭配队友是一个非常有趣的玩点。游戏中可以加入玩家一侧的队友性格各异，各自有着不同的故事和特点。

而且《博德之门》还有着巨大的文本量，剧情中的各种叙事风格让玩家感觉自己仿佛真的在进行一次真人跑团，同时还能享受到跑团中无法看到的游戏画面，再加上设定中对费伦世界观的还原，满足了许多玩家一直只能自己脑补的怨念。因为本作使用的是被遗忘的大陆世界观，该世界观已经有了极为丰富的素材，包括但不限于各种背景设定集、相关小说、剧情模组等，相当于游戏本身有极为丰富的内容储备，让玩家能看到许多熟悉角色的出现。最有名的肯定是费伦世界观里大名鼎鼎的暗黑精灵主角崔斯特，在游戏中玩家可以与这个传奇角色互动，如果你够硬核还能打败他。当然，崔斯特非常强，以初代《博德之门》中的玩家实力来说，要做



▲《异域镇魂曲》



到这点并不简单。

其他的细节在游戏中也有着精妙的表现，比如游戏中有明确的时间系统，视乎于黑夜与白天，任务都可能有所变化。各种天气也会在游戏中出现，如果玩家在雷雨天在露天场景活动还有被雷电劈中的风险，还会受到对应的伤害。

整体上《博德之门》给玩家的感受和之前的 RPG 是不一样的，包括日式 RPG 在内，之前的 RPG 更像是“世界围着玩家的角色转”，但《博德之门》还原出的 D&D 世界真正给予了玩家一种“这是一个真实的世界”的感觉，玩家不再是游戏世界里唯一的核心了，尽管当时还做不到让游戏世界自己运转，但庞大的内容量依旧给予了玩家很深的印象。也许你看到这里该想到《博德之门 2》了，但是别急，在《博德之门 2》发售之前还有一个必须要提到的游戏，那就是黑岛制作的《异域镇魂曲》。

《异域镇魂曲》这个作品使用的是 D&D 世界观中的另一个世界设定——异度风景世界观。这是 D&D 中的另一个庞大的世界观设定，在这个背景设定下，世界由很多很多平行宇宙构成，在这些位面中有一个叫做印记城的地方。这个城市呈现环状结构，整个城市位于这个环的内表面上并有许多的传送门，这些传送门通向各种其他世界。除了传送门，人物没有别的办法离开或者来到这个城市。

《异域镇魂曲》的故事就发生在印记城中，游戏开始玩家就从一个停尸房内苏醒，醒来的玩家第一个遇到的就是一个漂浮的骷髅头。玩家的角色此时并没有之前的记忆，经过骷髅头的提醒，玩家得知了自己叫做无名氏，拥有不死之身，但每次死亡都会失去一部分记忆。

整个游戏最惊艳也是最痛苦的地方就是游戏的剧情，这个游戏有着巨量的文本，可以看作一个长篇小说。剧情根据玩家的选择会衍生出非常多的可能性，玩家在游戏中不断追寻着自己的死亡以及自己的人性，遇到的角色和遭遇的事件也在不断考验着玩家的人性。游戏所涉及的内容甚至可以说超越了一个游戏的范畴，探讨了非常多的哲学问题，全篇贯穿着一个主题：什么才能改变一个人的本质？

尽管《异域镇魂曲》这个作品在剧情方面有着非常精彩的表现，但也正因为其所涉及的深度问题，让玩家的游戏体验变得支离破碎。不仅文字内容晦涩难懂，难度设计和操作方式等方面也有不少问题，以至于即便很多玩家都很喜欢这个游戏，但最后都没能坚持到通关。

有趣的是这个作品在 2001 年的时候由北京新天地汉化并发行——是的，这个游戏有正版国行。

说到这里笔者还想结合《异域镇魂曲》的世界设定多说几句，异度风景这个世界观在 TSR 时代因为市场反馈比较一般，所以在 1998 年之后便未再得到开发。没错，1998 年这个世界设定就停下了。在 2001 年和 2005 年 TSR 被收购以后又基于 3 版和 3.5 版规则出过两本设定集，之后没再有相关规则出版，而 1999 年的《异域镇魂曲》则成为了极少数把异度风景世界观电子游戏化的作品。

2000 年，《博德之门 2》发售，高超的综合素质再次折服了玩家。本作紧接着前作的剧情，在揭开了自己的身世之后，主角再次踏上冒险的道路。游戏的系统进一步扩展，玩家可选择的职业增加，玩家可以行动的范围也进一步增加，一些任务会因为游戏内时间经过太久而导致失败。在笔者写到《博德之门 2》的时候，其实是突然有一些语塞的。因为尽管笔者还记得当初玩到这款游戏时的兴奋，却无法描述出

具体的东西。思前想后，觉得最恰当的形容应该是很难把 2 代和初代拆分出来，两部《博德之门》的系列作品在 1999 年推出的资料片“剑湾传奇”下构成了一个整体，感觉就好像你和同学们在暑假连续跑了一个月团，剧情结束，所有人都非常过瘾。然后因为开学大家暂时各自回到自己的生活，接下来的寒假，大家再次相聚，继续跑这个团接下来的新故事一样。

《博德之门 2》最好的体验在笔者看来就是继承前作的存档，接着此前的冒险，一路继续故事，当你再次遇到崔斯特的时候还能因为在前作里你对他的态度，而得到相应的回应。

既然本文是借《博德之门 3》发售的机会而写成，笔者想要再为“《博德之门》系列”写一写自己的感受。在笔者看来，其实很难去界定《博德之门》和 D&D 规则之间谁的“功劳”更大，在 D&D 这个概念还没有在笔者身边的玩家中开始传播的时候，就有很多同样喜欢这个游戏的玩家沉迷于《博德之门》的系统，不断地重复进行着游戏，想要尝试更多的种族、更多的职业、与队友更多的配合，并挖掘更多的剧情。而《博德之门》的这些特性其实都是来自 D&D 这个 TRPG 本身的魅力。《博德之门》就是直接把专家级规则的系统甩在了玩家脸上，想要做出一张出色的人物卡？那你最好是直接去跑个 D&D 的团，等你在跑团中学会了做角色卡，那么回到《博德之门》时，你就能同样游刃有余地去做主角这个角色的人物卡。

同样的，《博德之门》为玩家带来沉浸感十足的游戏体验，包含极高的自由度、丰富的细节以及多样的隐藏元素，所有这些特征其实也都是跑团中的元素。如果你是跑团众，尤其是你当过 DM 的话，相信你会有非常深刻的印象。玩家会有许多行为，而你准备的剧情细节越丰富，玩家就越有代入感，经常会有做好 9 分的准备去带团时，却只能用到 2 分的情况发生。

《博德之门》完全符合这些特征，游戏的高自由度其实对应跑团中玩家的各种行为，在游戏里很多一闪而过的细节甚至彩蛋也能对应到 DM 带团时候为了增加世界的真实感而准备的各种剧情细节。

如果这样看，可能会得出是 D&D 成就了《博德之门》的结论。但笔者认为这也是不准确的，因为尽管 D&D 规则出色，但在 1998 年以前的电子游戏没有能像《博德之门》这样如此完美地还原一次跑团的感受。这中间肯定有技术的原因，毕竟让一个 1988 年的游戏装下这么多东西确实太难为人了，可是即使在技术力已经成熟的 90 年代，也很难像当年的生软那样准确地还原出种种跑团的独特味道来。笔者在接触跑团以后重玩《博德之门》时，经常会感慨一件事：这绝对是一群深爱跑团的人才能做出来的东西。这是发自内心的喜欢跑团、喜欢费伦、喜欢 D&D 才能做出来的东西。

当然，尽管生软近乎完美地做到了把跑团的种种要素放进一个电子游戏里，但生软不是业界唯一做到这件事的，另一个可以做到这个的就是和生软一起制作《博德之门》的黑岛了。

在《博德之门》的制作中，黑岛主要是提供了游戏制作引擎与技术支持。之所以黑岛能提供这样的引擎，是因为黑岛也在做类似的游戏——这就是大名鼎鼎的《辐射》。初代《辐射》的制作人蒂姆 · 凯恩（Tim Cain）就是一个非常资深的跑团众，他在 YouTube 的个人频道讲了许多他自己的故事，其中包括大量的跑团相关内容。他在谈到自己学生时代做 DM 的经历时，提到自己做 DM 带团时，参与的玩家的行动思路与自己的设想有着很大的差别，即几乎没有人会按照他的思路来行动。这个经验对他有很大的启发，让他在制作《辐射》这个游戏的时候，有意提供更多完成任务的方式。不止如此，关于蒂姆 · 凯恩设计的游戏中角色的缺陷，也是来自他跑团时候的感受：一个有缺陷的角色更容易让人印象深刻，也更容易产生各种戏剧冲突。正是这些体验，让他在设计电子游戏的时候有了不一样的思路，形成了独特的风格，这些影响直到最近的《天外世界》仍然在发挥着作用。

尽管比《博德之门》发售更早的《辐射》并不算是 D&D 体系下的游戏，但《辐射》本身毫无疑问是 TRPG 体系下诞生的作品，其核心系统完全足以单独拿出来跑团。就像前文说的，在制作《辐射》的时候，蒂姆 · 凯恩也一直在和同事们进行跑团，这其实也是一种游戏开发过程中的测试，让他们对彼此的思路更加了解，更能配合出理想的场景。

除此之外，蒂姆 · 凯恩在离开黑岛之后还有许多游戏作品，这些作品在笔者看来也都有非常深刻的跑团烙印，比如《血族》这个游戏其实就取自白狼公司出品的“《暗黑世界》系列”（WoD）TRPG 世界观。在这个世界观下有着许多的奇幻生物，包括吸血鬼和狼人，《血族》本身也借用吸血鬼的视角讲述故事。白狼公司目前已经不在了，不过 WoD 规则还在更新，虽然这是一个相对小众的 TRPG 规则，但也因为出色的素质而拥有一群非常坚定的粉丝。

此外让很多 RPG 玩家欲罢不能的《永恒之柱》也有蒂姆 · 凯恩这位老跑团众的参与。本作的制作过程也可以说一波三折，经过重重困难才终于和玩家见面。但作为《博德之门》和《异域镇魂曲》的精神续作，《永恒之柱》的素质没有辜负玩家的期待，也是喜欢这个游戏类型的玩家不可错过的经典。除了前面提到的与 D&D 相关的电子游戏之外，还有许多游戏

也是诞生于 TRPG 游戏类型，比如上文提到的《血族》《辐射》《永恒之柱》《无冬之夜》等。这里面可能近期名气最大的是《赛博朋克 2077》，除此之外也还有很多由 TRPG 改编的电子游戏作品。

发售时间相对较晚的此类游戏还有一个不得不提，就是“《开拓者》系列”。该系列的第一作发售于 2018 年，整个游戏就是直接把开拓者 TRPG 规则电子游戏化，游戏的剧本也是同理。游戏还原了跑团的各种体验，还加入了许多令人印象深刻的 NPC 角色，玩家的队友们也各自有着自己的故事。

可以说《开拓者 拥王者》这个游戏再次证明了，只要能在保留跑团韵味的情况下将游戏带到电子游戏这一平台，就能获得非常不错的体验。但《开拓者 拥王者》同时也有着同类游戏无可避免问题：门槛高。就像“《博德之门》系列”游戏一样，从游戏一开始创建角色，玩家就已经进入了 TRPG 的世界，对游戏的上手的快与否取决于你对跑团的经验有多少。如果之前对这个规则完全不了解，就可能被游戏一开始一大堆数值种族和职业劝退。反之，如果你是这个游戏的 TRPG 原版的跑团玩家，游戏的上手便会变得极为轻松。

跨过这个门槛，玩家会见识到一个充满魅力的世界。不管是精彩的剧情还是丰富多变的职业组合，都会让之前努力变得物超所值。对于这个问题开发者们也不是没有想过办法，但向降低门槛努力的话就会同时降低游戏的特色，“《辐射》系列”在后来的作品《辐射 4》里就尽量降低游戏的入门门槛，整体节奏也更快，可这反而大幅削弱了系列本来的特色。虽然《辐射 4》最后的销量还可以，但在系列老玩家中有很多口碑争议。

到了 2021 年，“《开拓者》系列”的续作《开拓者 正义之怒》也发售了，游戏依旧保持了《拥王者》以来的优秀素质，并给玩家带来了过瘾的跑团体验。

时光轮转，当年由 D&D 开始的 TRPG 盛宴还在继续，由博德之门开创的 RPG 类型也还在游戏市场上活跃。经历了许多游戏的起起落落，TRPG 玩家还在被遗忘的国度世界中冒险，可电子游戏方面，费伦世界观下的优秀作品却越来越少，似乎已无法奢望重新回到那个 1998 年时候的博德之门港口了——直到 2020 年，事情发生了转变，“《博德之门》系列”再次复活。

《博德之门 3》在 2020 年发售了先行体验版，最终定于在 2023 年 8 月正式发售。2020 年的体验版已经让玩家对游戏的素质有了一定的认可，拉瑞安非常出色地把 D&D5 版规则重现在了游戏中，并且支持多人远程联机游戏，和朋友们开着语音联机的感觉更加有跑团的味道了。

游戏的故事还发生在费伦，但游戏内的时间已经和《博德之门 2》相隔百年，不过本作显然还与前作有着各种各样的联系。本文成文时《博德之门 3》还没正式发售，但官方的预告片已经“剧透”，在前两作中作为玩家队友登场的寻林客队友明斯克也会在本作中出现。明斯克是此前作品中很有趣的一个队友，他随身一直带着自己的动物伙伴——一只叫布布的仓鼠。这可不是一般的动物伙伴，明斯克一直把他贴身携带，并且一直和这只小仓鼠对话，仿佛布布真的有很高的智慧。《博德之门 3》中一个明斯克的雕像被法术击中，之后雕像变成肉身，明斯克再次带着布布回到了博德之门游戏中。这种联系让老玩家发出会心一笑。

2023 年，一切都在变好。



■《开拓者 拥王者》

跑团就在你我的身边

TRPG在中国的发展简述

TRPG 这个诞生于西方奇幻世界的游戏形式距离中国似乎很遥远，但中国的跑团众其实一直都有着自己的故事。本节内容部分来自中国跑团众老炮 angelcat 口述。

中国的 TRPG 之路起步较晚，国内正式接触 TRPG 这个概念要从 1998 年《大众软件》的一本增刊开始说起，这本增刊大量介绍了关于欧美奇幻的内容，其中就包括了 D&D 规则，这应该也是最早的在中国正式刊物中提及到 TRPG。

而那个时候 D&D 还是第二版规则的时代，杂志中提及的也只是一些很基础的概念，但这不多的内容已经让很多国内的玩家们对这个世界另一边的神奇游戏产生兴趣，只是这些科普性质的内容还远远不够满足玩家们的需要。想要接触相关内容，唯有通过 D&D 规则去亲身体验跑团才能了解到那种充满魔力一样的魅力。

在 2002 年，中国的第一本 D&D 正版规则终于来了。

2000 年恰逢威世智出版了 D&D 第三版规则，这个版本的规则在玩家群体中口碑也非常好，第三波公司委托台湾奇幻修士会翻译该版本规则，并且准备随后引进大陆市场。简体中文版的 D&D 规则并不是简单地把繁体版转化过来，而是基于英文原版规则做出了很多优化，比如在繁体版中“Ranger”被翻译为“游侠”，但简体版中被翻译为“寻林客”——原因是这个职业在 D&D 规则中其实是没有阵营限制的，也就是说邪恶的角色也可以是“Ranger”，考虑到“侠”这个字在中文语境中的特殊含义，简体中文版中这个职业就被翻译成了“寻林客”，能更准确地表达出了相关的含义。

2002 年，第三波的中文版 D&D 规则书开始销售，比较有趣的是，规则书中包括《玩家手册》《怪物图鉴》和《地下城主指南》，这三个手册共同组成了 D&D 规则。虽然仅有《玩家手册》也是可以进行游戏的，但是游戏的主持人理论上是需要三本书都在才能进行游戏，可是当时却并不是一起发售三本规则书，而是陆续发售，并且印刷数量也有限，每本规则书只印刷了 3000 份。

或许是出于对 D&D 的高门槛的担忧，又或许是因为规则书的制作成本所带来的高昂售价，不管出于哪种考虑，中国的第一套 TRPG 正版规则最后发售量也只有几千本——虽然是里程碑的一步，但比较少的存世量也成为一种遗憾。

作为一家游戏发行公司，第三波当时其实做了许多“不务正业”的事情，除了出版 D&D 规则书，还出版了许多奇幻作品，其中就有大名鼎鼎的“《龙枪》系列”小说以及《光芒之池》小说等。

D&D 规则其实有一套自己的周边体系，其中有一些周边如果你不接触也是可以进行游戏的，比如各种官方剧情模组或者扩展规则等，但是有一些周边是你无论如何都绕不过去



▲第三波出版的部分奇幻小说。


▲一颗 4 面骰。

的，比如一套专用的骰子。

D&D 的骰子种类多，而且还不常见，最容易买到的其实是 6 面骰，可是其他骰子就非常难买了，包括 3 版规则中最重要的 20 面骰子，还有小金字塔一样的 4 面骰。

当时随规则书一起的就包括一套官方赠送的骰子，这套骰子也许比 3 版规则的存世量还低。出版方当时是用一套 D&D 官方骰子开模，然后找工厂直接定做了这套骰子。有趣的是，当时这些骰子颜色是不同的，每套规则书里的骰子颜色搭配是随机的，所以当时买了规则书的跑团众们曾经流行起了交换骰子，找到愿意和你交换的玩家，最终凑齐一套你喜欢颜色的骰子也成为了当时跑团玩家间的一大乐趣。

就在国内的 3 版规则还在发售中的时候，威世智推出了 3.5 版规则，就像前文提到的，该版规则更加严谨，游戏平衡性更好，整体完成度也更高，算是 3 版规则的最终完成形态。

自然，已经成功引进翻译第三版之后，3.5 版的引进也提上了日程。不过 3.5 版的出版工作反而遇到了意料之外的情况。国内的团队当时基于台湾翻译的版本进行简体化工作，而在规则翻译阶段，正在翻译的内容意外泄露，导致 3R 规则还没出版网上就已经可以下载到已经翻译完成的部分内容。简体中文版的翻译工作也因此而急刹车，在一番努力后还是没能继续。

直到多年之后，得益于跑团爱好者们的再次努力，3R 版才正式发售，但是因为时隔多年，翻译人员也已经不同，出版社也已经不是当初的第三波，使得 3R 版简中规则有许多不完美之处，不得不说是一个非常大的遗憾。另一个问题是，简中版 3R 虽然终于发售，但是时间已经来到了 2009 年，4 版规则的简中版也在同一年发售了。当然，4 版本身和 3 版的发售时间间隔就比较近，但是也因为国内 3R 版翻译的意外，导致这个版本规则推出的时候直接和 4 版撞车，也让一些想要入坑的玩家感到迷茫。当时的 3R 台版已经于 2006 年发售了，时间上比计划中落后了很多，也能由此看出简中 3R 版的一波三折。

笔者真正入坑 D&D 就是在这个时期，当时只知道搜索规则，并不知道版本之间的差别。结果直接买了 4 版规则，导致想找个面团开始跑团的时候，发现根本没什么人用 4 版规则，不得不再去找 3R 规则。4 版规则当时由完美世界配合《无冬之夜》Online 版的周边推出，曾是一整个 IP 计划中一环。因为 4 版规则本身不太被玩家欢迎，也因为 D&D 规则书的市场规模与游戏比还是太小，所以 4 版规则发售之后也就没有了后续的计划。

D&D 全部版本的发售在中国就到此为止了，虽然 3 版 3R 和 4 版各有一些不完美之处，不过这些规则书现在都有一



个共同的特点——贵。因为存世量较少，再加上规则书本身的价格也不低，这些规则书当时要全部拿下就要 500 左右；而现在，即使是当初不怎么受欢迎的 4 版规则也要 1500 左右才能买下来，3R 版更是要 2000 以上才能收到全部三本规则书。

尽管国内已经正式发售过 3 版规则，但跑团仍然是一个小众爱好，笔者当时入坑跑团之后想要一套喜欢的骰子。但市面上也只能买到最简单的单色骰子，当时笔者跑遍了自己所在的城市，只在一些卡牌店见到了万智牌使用的 20 面骰子，其他骰子更是影子都见不到。于是笔者不得不和当时一起跑团的朋友想办法在德国找了一个学生代购，趁他放假回国才拿到了一套自己喜欢的黑色精灵文骰子，这套骰子至今都还是笔者跑团时的重要装备之一。

Pazio 作为当时市场上经验丰富的龙与地下城第三方内容制作方，独立开发并出版了《开拓者》TRPG 核心规则书。乐博睿引进了这个规则，由此国内也逐渐开始有了 D&D 之外的 TRPG 规则被引进。

之后乐博睿还引进了漫画英雄等不同风格的 TRPG 游戏，CoC 规则的新手套装也是由乐博睿发行的，在 TRPG 规则方面正版规则逐渐多样化。但彼时发起 D&D 翻译的台湾市场已经逐渐淡出了 TRPG 规则，当初引进 3 版规则的第三波也已经没有了。

时至今日，随着视频网站跑团相关内容的普及，跑团这

个概念反而被更多人所知，这些视频内容有日本玩家制作的《克苏鲁的呼唤》跑团视频，也有欧美玩家制作的 D&D 类的视频，其中有还有《1 For All》这种由非常专业的团队制作的视频作品，不管是剧本还是拍摄质量服装道具完全不输于传统奇幻电视剧。

YouTube 上开始有越来越多的玩家制作跑团相关的作品，除了前文提到的跑团小短剧，还有直播跑团，甚至还有玩家跑团的直播被做成了动画。最有名的要数在 YouTube 上直播跑团的灰色小队（Force Grey）系列了，这是一个由配音演员们一起进行的跑团故事，DM 是《守望先锋》里卡西迪（麦克雷）的声优。如果你听力可以，闭上眼睛去听他们的跑团实况绝对会有身临其境的感觉，不但玩家风格突出，DM 塑造各种角色声线的变化都会观众眼前一亮（或者耳前一亮？）。

TRPG 在当今的时代开花结果出了许多有趣的作品，在这些作品共同的努力下，中文互联网越来越多的人开始认识跑团，对跑团产生兴趣。但遗憾的是，最新版规则在国内一直没能得到再次出版，威世智对于 D&D 这个 IP 有了更多的谋划，旧有的多语言授权模式已经无法满足他们的诉求，至于未来的简体中文版究竟会不会和我们见面，只能交由时间来给出答案了。



▲由一众配音演员倾情演绎的 YouTube 高人气真人跑团视频，“灰色小队”。

跑团之外的那些事

离我们时间最近的一个 D&D 衍生作品，要数 2023 年初引进国内的电影——《龙与地下城 侠盗荣耀》。该片有着完整的故事、出色的节奏、密集的笑料以及精彩的特效，是一部综合口碑相当不错的电影。在国内也引起了很多讨论，这应该也是 D&D 近年来在国内最大规模地一次出圈了吧。

克苏鲁系列小说以及相关作品在国内也有很高的人气，由此 CoC 的跑团热度在国内也非常高，甚至某种角度上要比 D&D 还热，这在海外市场是不多见的，在北美这样的 TRPG 主要市场中 D&D 都还是绝对的统治者。

另一个由跑团文化催生出的是跑团杂志，这里面有许多出色的作品，最有代表性的有 2006 年出版的电子版杂志《Visionary》，这本书对扩大 TRPG 的圈子做出了许多贡献。除了 D&D，《Visionary》还介绍了许多其他类型的 TRPG 作品，其中就有前文提到的 CoC 规则。《Visionary》在出版 16 期之后停刊，后续跟着开拓者规则等出过实体版，但该杂志实质上是停刊于 16 期。

另一本让笔者印象深刻的杂志是《DICE》。因为我当时在其中一期的杂志上看到了正在带我跑团的DM以及他们自己的团的介绍，后来得知这本杂志的主力创作者之一竟然和自己当时正在跑团的圈子有很多交集，更是对这本杂志产生了好感。《DICE》是国内第一本采访到《冰与火之歌》作者乔治·马丁的杂志，那篇采访笔者当初反复看了很多次。不过遗憾的是这本杂志开始出版的时候，也正是平面媒体在国内开始走低的时候，所以《DICE》后来也停刊了。

时间来到现在，D&D、跑团、TRPG，这些元素或多或少都渗透影响到了我们的日常生活中。比如前文提到的九宫格阵营系统，在网络上就非常流行，说是梗图中的大热门也不为过。

还有DM这个词也渗透到了其他领域，前一段时间火热的剧本杀主持人一般也被叫做DM。尽管剧本杀其实和跑团差别极大，但也会时不时的被拿出来与TRPG进行比对和说明。不过虽然剧本杀与TRPG没有直接关系，但还是有许多人对此有些分辨不清，具体游戏方面剧本杀其实是有一个现成的剧本，每个人在这个剧本里的角色都已经被剧本作者安排好了，玩家是要按照自己人物在剧本中的规定行动的。剧本杀的结束一般是由玩家投票选出一个杀手，成功与否都代表着游戏的结束。

而TRPG这种游戏虽然看上去也是有一个剧本，但是一次跑团中，玩家的角色是由自己来定义的，角色的冒险动机、特点、背景故事等都是由玩家自己决定。之后会在一个半开放的故事框架中进行游戏，一次成功的跑团往往是玩家和DM共同创作了一个故事，故事的结局和走向有可能与DM一开始设想的并不一样，但却可能更加精彩。

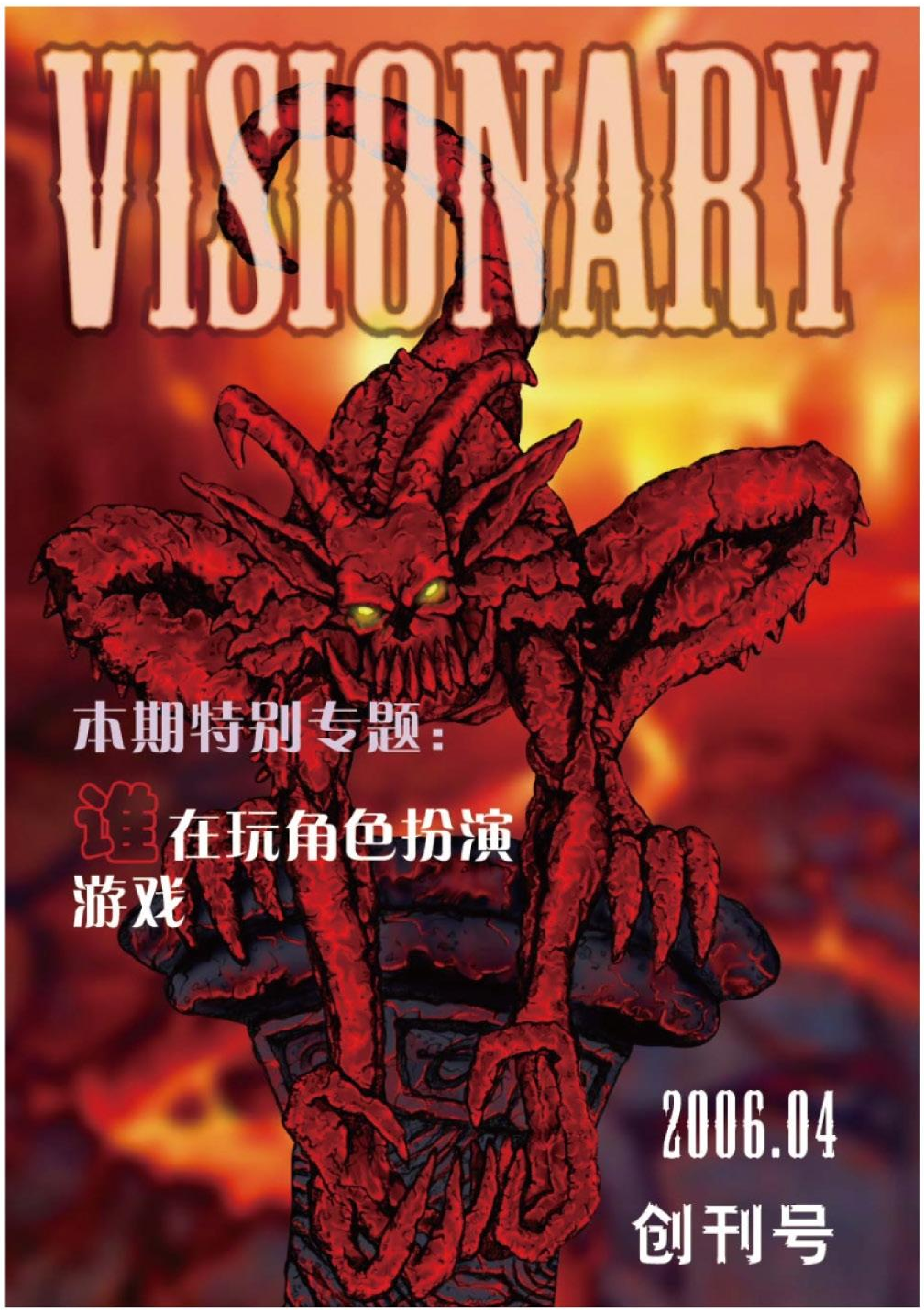
具体到规则上，剧本杀并没有对某一种玩家行为的判定，一般是玩家在剧本杀的一个阶段自己沟通线索，最终由玩家通过投票选凶手。但跑团中的行为都会收到规则的相对严谨的制约，玩家虽然可以自由选择行为，但行为的后果和完成的成功率都属于未知状态，比如一个身体强壮的战士可能酒量很好，但也可能在一次投骰判定过程里出现失败，导致本来应该酒量很好的战士在此栽个大跟头。

这些不同点把剧本杀和TRPG引向了不同的方向。

时过境迁，当年把笔者难住的骰子今天也不再难找，各种不同风格的骰子现在都可以轻松买到，通关《博德之门2》之后的意犹未尽也在今年迎来了新作的发售。彼时只能在很小的圈子里活跃的跑团众也被更多人所熟知，并有更多的新鲜血液加入到这个圈子中。

上述的这些变化，如果你在2010年时候告诉笔者，笔者一定会觉得你在开玩笑，但这些现在都已经实实在在地发生了。也许我们在生活里遇到过这样那样的问题，但我们总能在幻想的世界中成为我们自己，这不是逃避现实，而是点燃我们童年那个小小的英雄，释放他，让他带着你冲向那个你最初的梦想。

《博德之门3》已经发售，笔者在此邀请各位冒险者们一起再次回到剑湾，一起再与这奇幻的世界相会吧。祝各位冒险者们旅途顺利。





▲图片作者TAMAKI。



《三伏》天，宜细味，品游戏

文:80后写稿佬　编:仲夏　美编:小路

三伏，阳气最盛之时。阴气伏于地下，恶鬼藏而不漏。

这个火热的夏天，最火辣的新作之一，竟然是一个以20世纪90年代为大背景的“老”游戏——著名独立游戏制作人“月光蟑螂”的新作——《三伏》。

作为一个80后，我无法像长辈那样老气横秋地给大家讲述那个年代的种种故事，但作为一个写稿佬，我想和大家一起“走进科学”、走近《三伏》，借助游戏里的“气功热”“神童”“打假”和“港产片”等元素，串联成那个既陌生又熟悉、既专一又多元的时代，以独特的角度体会其中况味。

为了让玩家得到更好的游戏体验，以下文章中只会讲述与游戏相关的文化背景，尽量避免试玩版以外所包含的剧情元素，还没来得及体验《三伏》剧情的玩家也可以放心阅读。

“神童热”与人造神童

在《三伏》之中，我们第一个接触到的概念是“神童”。当年一起令人震惊的“三眼神童”坠亡案，加上后来曝出神秘光盘事件，让主线故事的齿轮开始转动。

在考场作文写作指导的时候，老师们往往会在涉及古今两重论据的时候，让学生作另类的“厚古薄今”——详写古人事迹或名言，以此来增强说服力。这种方式用在神童故事的传播上也有异曲同工之妙，“古代”的神童故事经过历史的沉淀和传说的加工，有了更广泛的传播基础。而现代神童传说却更多只是口口相传中“别人家的孩子”，在搜索引擎里有关“神童”的内容首页，更多也只停留在十多年前 9 岁高考的天才女孩。然而，相比起那些古代中国的神童逸事，在《三伏》故事线发生的十多年前，到游戏所在的 20 世纪 90 年代中后期，当时只是少年的我，从长辈口中听到最多的，便是神童的故事。

在这些各式各样的近代神童传说中，确实有远超同龄人的“真神童”存在。

1978 年，恢复高考之后，神州大地上停滞良久的正规教育事业逐步开始运转，不但让成年人找到了新的出路，也给很多天赋异禀的少年创造快速发展的空间。在诺贝尔物理学奖得主李政道的建议下，国家在安徽成立了中国科技大学，并且开始有意识地吸纳人才，而来自江西赣州的一封推荐信，将“神童”重新带回了人们的视野。

不同于《三伏》里那个一眼假的“三眼神童”，信中推荐的宁铂是个“货真价实”的神童，即便在今天“鸡娃”“内卷”的大潮流下，宁铂的光环依旧比很多早早就被启蒙的人造神童来得辉煌：如果说两岁能背数十首伟人诗词，三岁能从 1 数到 100，四岁认得四百多个汉字都算不上惊艳的话，此后的故事更是离谱。6 岁学习中医药概论，8 岁就能给人下处方抓药，而且还能有不错疗效；同年他还掌握了围棋规则并且能独自研究棋谱，棋力猛涨。正因如此，宁铂才得到了地方政府的举荐。之后，两位教授前往赣州，确定了宁铂在上述方面具备超常天赋。

宁铂的事迹随着各大报刊杂志传遍了大江南北，加上中国科技大学发出向社会各界招生的通知，全国各地“神童”井喷式涌现。一批批专家学者沿着来信地址，奔赴全国各地，会见各地的神童，这一举动甚至震惊了欧美国家的情报部门。

13 岁的宁铂加入了中国科技大学少年班，在这里，宁铂并不是唯一的天才，还有 20 个各具天赋的少年。在家长的辅导下学完了高中数理化的谢彦波，年仅 11 岁就已经具备了许多大学生不常见的理科常识，再加上晚两人一届进入少年班的干政，三个人当时被媒体称为“三大天才神童”。而他们的越级进学，甚至还在民间带起了一股“跳级”的风潮，也吸引了越来越多的人以这样的方式培养孩子。在《三伏》里，那三个偷摸进办公室看小电影的“未来神童”并排而坐的样子，大概是没有什么隐喻，但总让我将他们与现实中的三位神童对号入座。

宁铂 19 岁时，成为了中科院最年轻的讲师，将“神童热”推向了一个新的高度。但是现实远不像游戏或者爽文小说那样，能够让天选之子快速练级。

很快，宁铂这个公认的“第一神童”就在上升的道路上迎来了瓶颈。



▲三大天才神童和同学在研讨。



▲游戏对号入座的三“神童”。

如今考研成为了许多人的出路，除去部分弃考的人，大多数人都会在做报名缴费等基本步骤的同时，便已经开始不断死磕，期望自己能够一次“上岸”。宁铂前后报考了三次研究生：第一次报名后，他直接弃考；第二次，他前进了一步，完成了体检后，再次弃考；第三次报名后，他又进了一步，领取了准考证，但走进考场那一刻，再次弃考。

一时间关于神童被“捧杀”，宁铂害怕失败等等话题在坊间流传。面对各方质疑，宁铂干脆选择在媒体上“自爆”，直言当中许多传言都是虚妄，也对当时的学习环境表达出强烈不满。

天才大多是孤独的，但有些天才还是可以很好地融入人群，有人则越发离群索居，喜欢天文等专业的宁铂更是迷恋上星象学这类“奇技淫巧”，最终在 2003 年，他选择在五台山上出家，山中十五载，人间几番天，直到 2018 年宁铂下山还俗，已经几乎没有吸引多少新闻热度。如今的宁铂已经接近 60 岁，曾经的神童光环已经褪去，不受外界打扰，或许是这位曾经全国瞩目的天才最好的归宿。



▲宁铂在电视节目上“实话实说”。

谢彦波也在走过不少弯路之后，重新回到中国科学院任教；至于干政，同样在美国郁郁不得志后回国，自此消失在大众的视野里。

那一届的天才们实际上也没有多少人能够做出符合人们预期的成就，全国各地纷纷开设少年班，但又因为种种原因而停办。毕竟最初对于神童的考察，当时并没有一套完整的体系，纯属野蛮生长。但是这并不能否定少年班的贡献，如今不招收偏才怪才的中科大少年班，用科学的方式破格遴选，尽可能避免培训出“假早慧”、拔苗助长的“假天赋”。在这个理念指导下的少年班为国家培养了 5 位中科院的院士以及超过 4000 名人才，其中包括 2 名美国科学院院士、1 名中国科学院院士、1 名加拿大工程院院士、1 名澳大利亚工程院院士，像如今的浙江大学校长杜江峰、石墨烯超导重大发现的曹原等等，都是中科大少年班走出来的“真神童”。

“神童热”很大程度上是人们望子成龙的心态，不过随着时代的发展，当年宁铂那些引起世人惊诧的早慧之能，在今天看来也难免尔尔。短视频平台上 8 岁业余四段、9 岁业余五段的孩子不在少数，尤其是后者，已经具备了考职业的资格，当然也只是资格。至于提前学习强基、早早培养数理化的“别人家的孩子”也通过人工打造，逐渐走进寻常百姓家。

然而真天才依旧是凤毛麟角，那些有“小聪明”的“神童”也会在有心人的引导之下，错入了偏门。虽然并不是多数，但每每爆出相关新闻时，总能引起波澜。

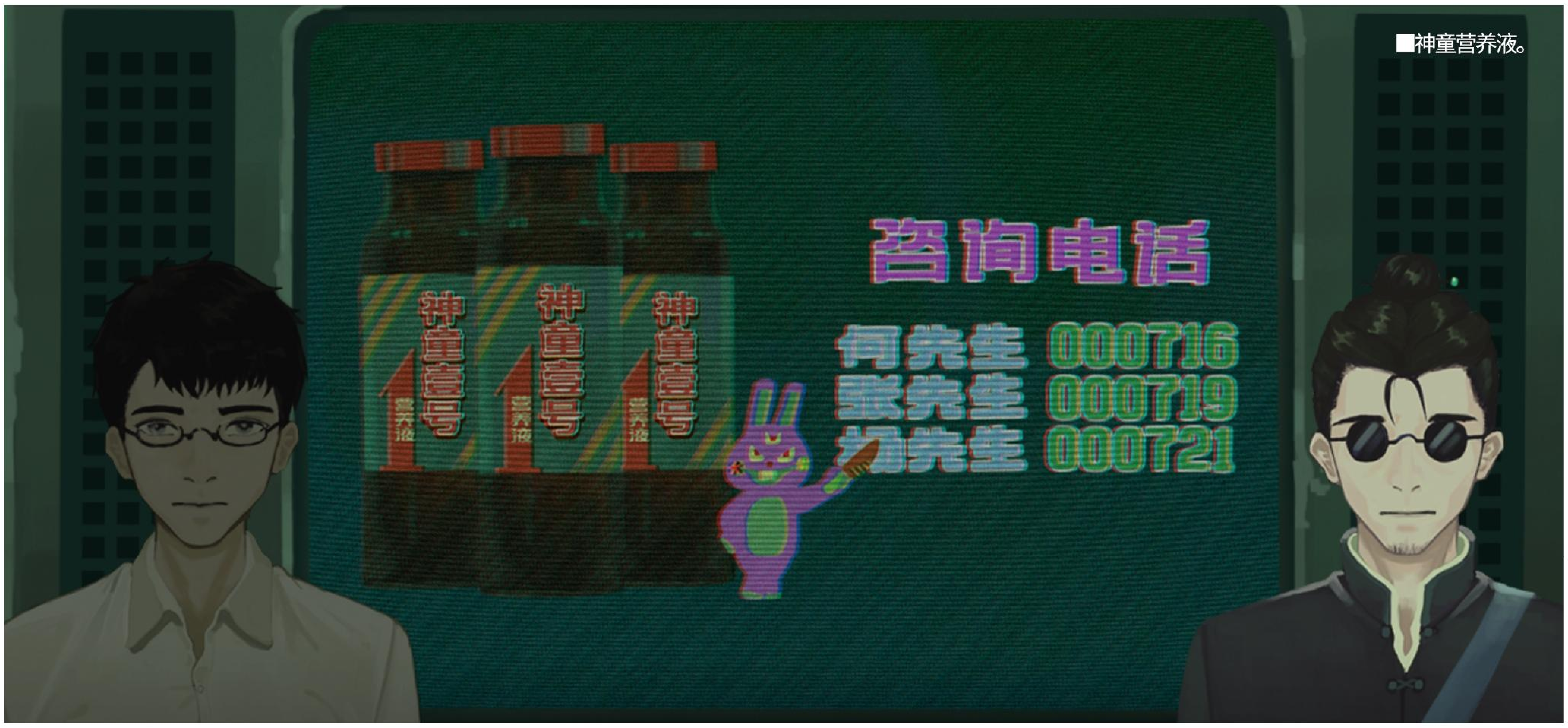
远的不说，在笔者的家乡，那个以武术闻名、被外人误以为人均都会“无影脚”的南粤重镇，在 2010 年也爆出过“透视神童”这样的闹剧，将当年特异功能大师“耳朵识字”的技能转变成蒙眼识别卡牌。而且这个神童并不是天赋异禀，而是在特异功能培训机构专门“开发”而成的。最后的调查结果也在意料之内，也依旧让人哭笑不得：在开闭合眼之间，能够再撑开一条小缝，便能实现“蒙眼视物”。

如果说这些所谓的神童培训机构都不过是“草台班子”，纯属民间自嗨，那拥有资格的职业学校，却也能炮制一篇熟鸡蛋孵化小鸡的报告，属实震碎了我们的三观。

学生开始利用超心理意识能量方法让时光倒流，20 分钟便可以令鸡蛋返生。更让人细思极恐的是，熟鸡蛋返生只是该学校诸多特殊项目中为世人所熟知的一项，这个学校的实验（更准确来说是“业务”）不仅能让煮熟绿豆芽返生、还能分出男女性别、甚至转变成花生；在应用类别，则可以让学生通过“量子阅读”随手翻书就能掌握整本书的内容，快速作文写作自然也就不在话下，甚至能借助意念可以实现照相和录像；最为夸张的是还能实现水遁、火遁、土遁和气遁等物体转移技术，将《火影忍者》所描绘的忍术照进现实。

这种借学术论文披上了名为“科学”的外衣，一本正经地胡说八道，却向每个学生收取数以万计的费用的行为，不由得让我想起鲁迅先生《药》，华老栓一家将全副身家去换了名为“药”的人血馒头，那只是“蠢”，而那个刽子手康大叔则是“又蠢又坏”。《三伏》第一章里出现的王总，在见识了老杨精心“培养”的神童之后，便投资开设了专门培训神童和特异功能的培训学校，强行将尚未定型的儿童往某个反人类本性的方向上培养，和日后出现那些戒网瘾学校何等地相似，却又道出了不少家长的心声：“其实特异功能、画画、钢琴一样，没什么区别，学什么不重要，但不能不学”。报个班

便能让孩子有个去处，让自己安心工作，说不定真能发掘出孩子的某些特殊技能，那便算“刮中彩票”，多一项人生选择。但如果要花大价钱和大精力培养，又未免太累，游戏里的王总便利用家长的速成心理，推出“神童营养液”，将“神童”打造成一条连锁产业链，可以说王总为了榨干家长口袋中的钱是机关算尽。我们在游戏外轻易找到不少现实的例子，在后文中也有所提及，这里暂且按下不表，先谈谈《三伏》中除了“神童”之外的另一大核心内容——气功。



■神童营养液。

全民“气功热”

在“神童”宁铂后来的研究领域中，我们发现除了和天文相关的“星象学”之外，还有“气功”这类争议颇大的领域，可以说是极具时代特色。曝出能将熟鸡蛋返生的学校，也有“物体穿越瓶壁”的实验与思考，而且还宣传多年前就已经有人做过。

以“气功热”为代表的“特异功能热潮”，恰是《三伏》中所呈现的那个20世纪90年代初期其中一个重要写照。如今虽然热潮已退，依旧有不少余毒未清。

“气功热”从20世纪80年代末开始盛行，反映着人们内心最朴素的愿望——长生不老、返老还童。同时也反映出人们在社会转型时期的不安，以朴素的方式寻求人生的“超越”和“优越”。

如今随着科普推广，越来越多人相信“生命在于运动”，中老年群体中更流行动感的广场舞，上班族也以日常打卡健身房作为追求健康的标志。而在那个时候，人们更偏向于“静”，能安静“修炼”且容易“入门”的气功，则成为人们最好的接入点。

不过就如当今公园的大爷大妈，总有胸口撞树、自挂高枝和头撼铁柱之类特殊的锻炼技巧，当时大家所练的气功也是五花八门，传统的气功如太极、五禽戏等，则是由于“见效慢”而被边缘化。

我身边也不乏当年修炼特殊气功的老一辈，他们会跟我们讲起如何“内感内视”，看着那团“气”如何在全身游走，让他们可以安心地一坐便一整天。在不少当时的照片里，我们常会看到气功爱好者以怪诞的姿势“静置”在某些根本不适用于打坐的地方。或是用某种让人看上去“瞠目结舌”的方式去进行修炼。（注意，引号所指的不仅是修炼方式的震撼，也是指修炼方式的本身。）





最为甚者，1993 年，有人在北京妙峰山组织了“高级气功强化培训班”，不少群众带着自家的铝锅去会场，大家一起静坐着，宣称能感受宇宙气场，达到天人合一的境界。这张照片在彼时登上了各大媒体的显眼位置，并且在整整 30 年后，一口气启发了两部优秀作品。今年票房和口碑均不错的电影《宇宙探索编辑部》中，曾出现过头顶铁锅的桥段，不过他们要感应外星生命所发出的信号，顺便将铁锅当头盔，以免佩戴者摔倒时受伤。

《三伏》里那个顶着锅盖的“神童”，夸张之余也格外显眼，自然也非游戏里的原创设定。游戏里的神童被遮住了双眼，能够透过电视和远在数里之外的王总，成功吸引了爱好此道的王总。王总显然是带有目的地运营神童学校，但同样会在私底下顶着铝锅，状若癫狂地练习着气功，大概是做着能够长生不老、能够长久地把控着自己的“商业帝国”的美梦。



▲头顶锅盖

从另一个角度看，游戏中老杨能够轻易征服充满商业野心的王总，除了抓住后者对于气功的痴迷，更为重要的是让王总看到有利可图。

就像今天依旧活跃在新媒体平台的所谓“传武大师”（这里并非指那些在传统武术上练习多年、有真本事在身的师父），既然当时有很多奇奇怪怪的功法，也自然产生了许多“青史留名”且一度名利双收的“大师”。譬如那位自称在 2000 公里以外发功、灭掉了大兴安岭山火的严新“大师”，再譬如在当年更为知名的张宝胜。

正是由于这些大师的出色表演，“气功热”不仅在全国风行，甚至蜚声国际，世界各地也出现了各种神乎其技的气功大师，他们很是善于利用媒体资源，堪称当代网红，从中也变现获利无数。严新远赴美国，相传和各知名大学联手，以第一作者身份发表过多篇 SCI 论文，还有气功大师能够隔空推倒一大堆十分配合的“信徒”。至于张宝胜，甚至还有人为其出版过书籍，以章回体小说的形式记叙了其生平，故事的传奇色彩不亚于玄幻小说。与其说是气功，倒不如说是特异功能，而且单靠文字还不足以展现其“超人”技能，于是便有人将这些事迹通过电影方式呈现。

在电影《赌侠》和“《赌圣》系列”中，周星驰扮演身负特异功能的“星仔”，能够靠“搲”（粤语里“用力搓”的意思）牌变换牌，从而逆风翻盘。1994 年上映的《赌神 2》中，同样能搲牌的“张宝成”更是在名字上仅有些微差别，当然了，剧中的这个张宝成是赌神请来帮忙的演员，似乎也是在暗示张宝胜只不过是个“演员”，并没有什么特异功能。

果然在一年之后，中国科学院院士何祚庥连同几位重量级的人物发表《“超人”张宝胜走麦城》的文章，详细披露了 1988 年就曾专门请张宝胜进行公开表演多项绝技，只是张宝胜表现拉胯，先是无法认出密封信封里的内容，随后又在复原被嚼烂的名片时临阵退缩。最后在隔瓶取药时，在允许给瓶子开孔以导入“真气”，还可以让张宝胜自由出入会场以培养情绪等有利条件下，张宝胜最终也只能在破坏瓶盖密封之后才取出药片……只是受大环境影响，何祚庥直到 7 年后才揭露张宝胜的伎俩。

在何祚庥的文章发表的三个月后，张宝胜在北京电视台再次表演“隔瓶取药”时，由于天气炎热，张宝胜事先准备的药品融化并粘连在他的手上，使其在众目睽睽之下露出破绽。名誉扫地的张宝胜从小门溜走后，便在各大媒体上绝迹。直到 2018 年，年仅 58 岁的张宝胜去世，在媒体上也没有掀起太多波澜。自称能够用手传导能量、药到病除的张宝胜，却没能挡住死神的呼唤，不得不说是一种极尽讽刺的黑色幽默。

有趣的是，张宝胜身败名裂的 1995 年，正是《三伏》故事线开始的时间，而且在《三伏》的第一章里，便预告了一场重要特异功能表演 。玩家不难看出所谓的特异功能表演，只不过是提前准备好的“魔术”。但按照月光蟑螂的创意调性，自然不会那么简单。当两位主角经历的一系列充满悬疑魔幻且惊悚刺激的事件后，再看这些表演时颇有点真作假

时假亦真的味道。玩家在完成游戏全程后，“满纸荒唐言，一把辛酸泪”的体验会更为真切；而对于所谓特异功能大师的荒诞行径和扭曲心理，玩家也会得到见微知著的独特了解。

游戏中的两位能够促成特异功能表演的“大师”，除了第一章那位武校出身、一手打造“三目神童”的老杨，便是江湖术士一般的主角徐清源。除此之外，其他的大师一直都只存在大家的谈话内容中，个中原因玩家可以在游戏中找到答案。而在现实之中，随着 90 年代中后期信息大潮的逐渐成型，气功热和特异功能热潮则在消退，大师们的手段被越来越多的关注，进而被“打假”，那些多少带有“伪科学”成分的特异功能便无所遁形。



■疯狂的时代与疯狂的人

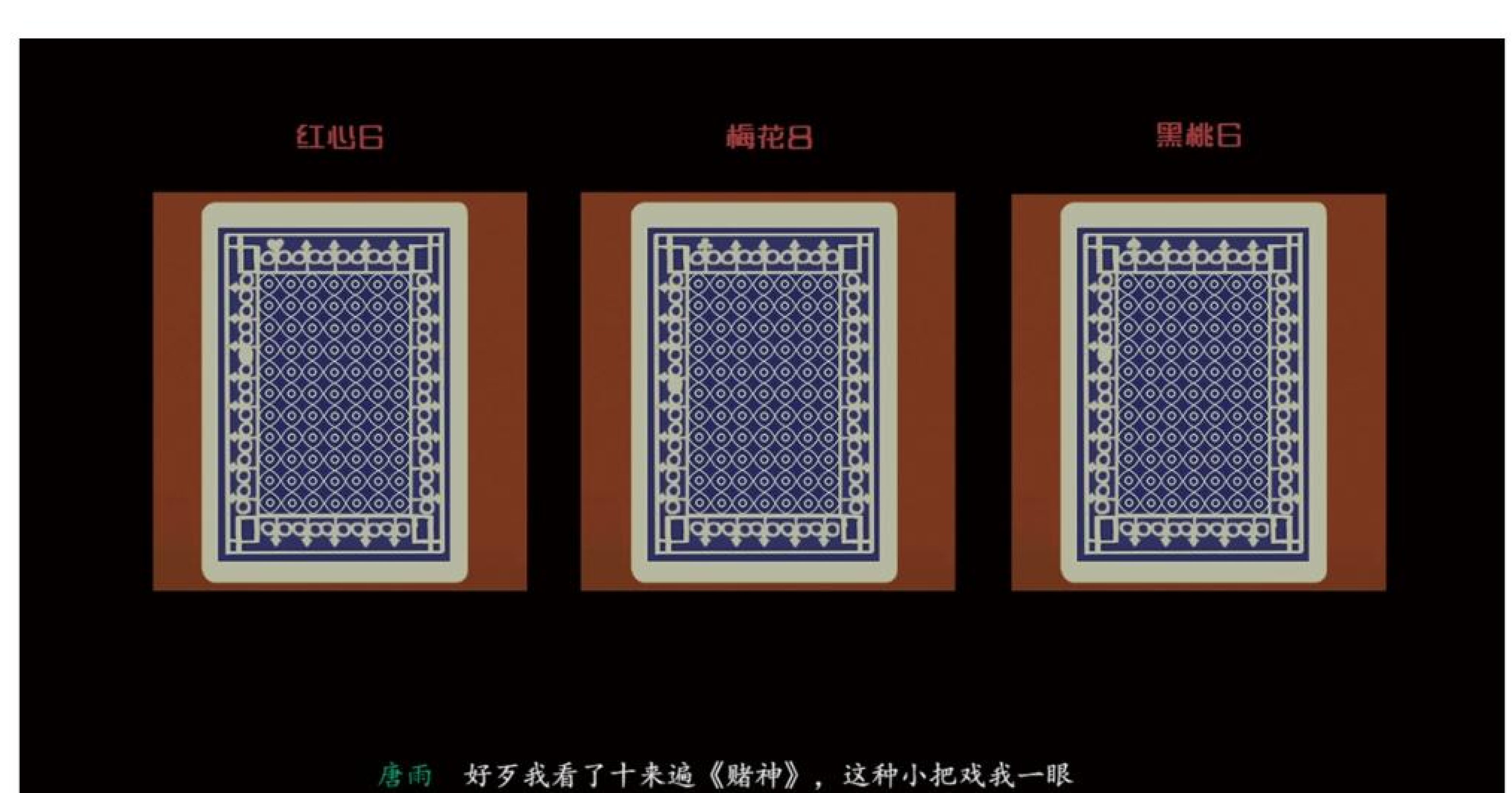
职业打假人与伪科学爱好者

有了神乎其技的气功，不论是游戏内外，打假人都顺理成章地出现，站在“表演者”的对立面。

“打假人”这个名字本来没有褒贬之分，游戏里唐雨和唐雷兄妹，其打假的最初目的便不是为了牟利，他们加上王总身边别有用心的秘书，成为了推动游戏故事发展、摧毁王总野心的最大变数。在现实之中，上至国家官方和各种官方媒体记者，下至民间团体个人，都可以利用版权这个国际通用的“武器”，保护自己乃至更多人的合法权益。

如今活跃在时政和文化界一线的司马南当年也是以打假人的身份出现。在何祚庥的《“超人”张宝胜走麦城》文中，便登载了司马南出席晚会揭露伪气功表演的情况；如果翻看 1999 年，司马南拍摄的中国第一部揭露伪气功的纪录片，还能听见伪装成民间气功大师的司马南跨越时空，说出“恐龙扛狼”这个最近火热的词汇。

另一个特殊的“打假人”是“《赌神》系列”的导演王晶，他很喜欢在片中使用各种高科技来“破解”那些神乎其技的赌术。虽然王晶拍摄了多部涉赌题材的电影，但他本人却表示对赌博十分反感，其中一个原因是大导演的母亲是个赌棍，不止一次让家庭陷入危机，王晶借赌片来展现人生无常、赢了牌桌输了爱人的意难平，揭露“十赌九骗”的真理，不失为功德一件。



▲揭秘赌局。

然而，当“打假人”之前加上“职业”二字，事情的风向则变得两极分化。

在过去平面媒体的时代，打假人屡屡能够登上社会新闻的前沿，每每都能攫取着人们好奇的眼球。随着传统媒体行业的式微，社会对于打假人的关注度也大幅度降低，如今的职业打假人不再像以前那样高调行事，也没有办法像以前那样占据着大量媒体资源。但他们并没有销声匿迹，只是换了更多元的活法。

当中不乏有正经的打假博主，肯花费重金进行检测，为买家甄别哪些商品值得买、哪些又是智商税提供了很好的参考，进而推销同样经过检测、符合消费者预期的商品，也算是取之有道。

有人则是将《三伏》里唐雨那“广告法比打假有用”的感慨，以另类的方式演绎得淋漓尽致，他们知假买假，随后利用产品实际使用情况与宣传上的差异打官司，打假只是这类职业打假人敛财的手段，至于出发点是什么，那就只有他们心里清楚了。

更有甚者，如果大家从事与文字图片相关工作，很可能遇到过类似的情况，公司邮箱会收到一封正式邮件，控诉公司在某某出版物或者网站上使用的某些字体或者图片侵害了他们的版权，随即一边挥舞着律师函和起诉书，一边送上和解费用清单，主打一个用法律手段让大家掏钱。

这些行为都在法律允许的范围内，却某种意义上违背了人们约定俗成的道德，因此每每有相关新闻出现时，总是能引起舆论的哗然和反响；而职业打假人、版权方、违法者和侵权人之间的官司，也不总以自以为有法律撑腰的一方胜诉告终，不少职业打假人反成了勒索罪的嫌疑人，多少官司因为控诉方“业务量过大”而放弃到庭，最终撤诉。当中种种，只在游戏里呈现了冰山一角。

除了打假人这个特殊群体走到人们面前外，在《三伏》之中的“伪科学爱好者”这一身份同样值得关注，无论是“伪科学 · 爱好者”还是“伪 · 科学爱好者”，前者表现为各种气功大师，后者则是“民科”。

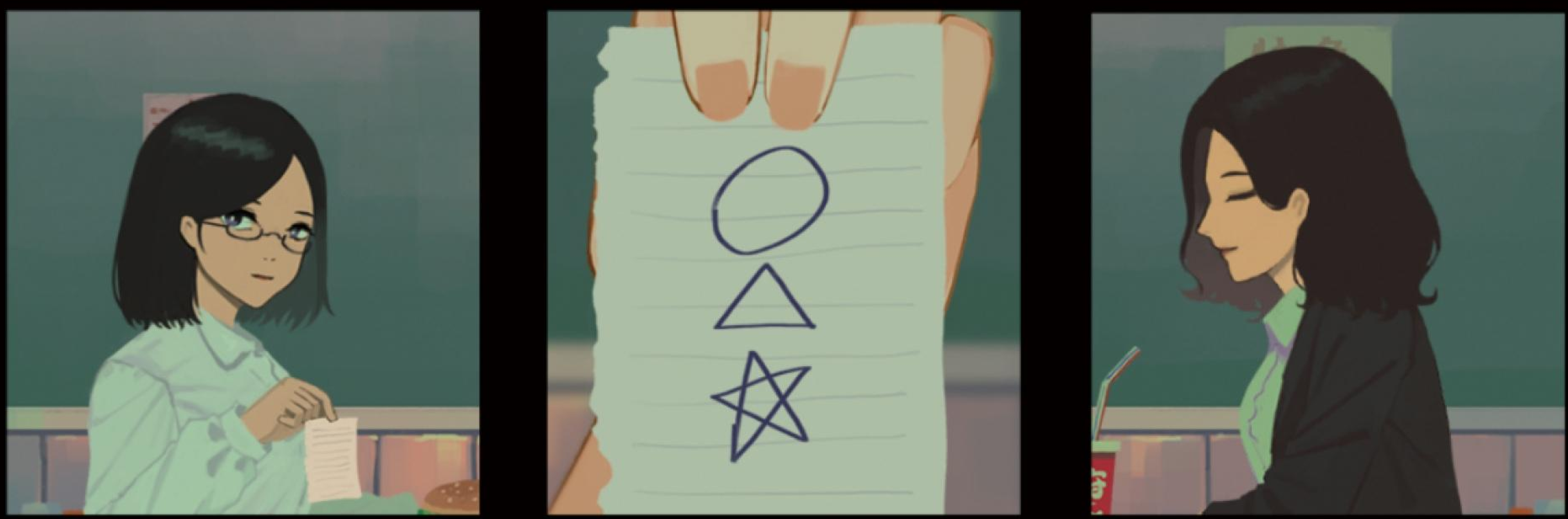
需要区分的是，民间科学家最初是指那些非国立科研机构从事科学研究的科学家，他们更多是受雇于民营企业或接受私人资助，进行科学探索，例如招募了数千民间科学家的华为就堪称“民间的中科院”，他们在科技上做出的贡献也不在少数。至于最初官方和民间科研之间哪个更正宗、更科学，中外均无定数。

毕竟在 20 世纪中后期，美国已经出现将科研任务交给民间的先例，并且近年来许多重要的研究成果如 SpaceX 的可回收火箭和星链，莫德纳的新冠疫苗等等，都是名义上民间科研的成果。另一方面，美国和苏联都有在“心灵超能力”方面进行研究，这些东西后来同样被演化到游戏中。相信不少玩家都对“《红色警戒》系列”时，对苏军的“超能力部队”和“尤里”，乃至各项心灵武器应该印象颇深。

有见及此，1986 年，中国人体科学学会成立，尝试着以科学的方式，正经探索人类更深层次的秘密。而在此之前的 1984 年，就已经出现了从国家科研机构离职的科研人员通过自愿组合、自筹资金、自负盈亏、自主经营的形式，组成的民间科技开发机构。

只是随着经济发展和研究水平的提高，官方对于“神童”

■打破第四面墙的互动。



和“特异功能”的研究渐趋科学和合理，反而是“民科”这个称号已经变成了某类人的代名词，这些人懂得一些科学和哲学基础，缺少完整科学理论支撑和实验支持、便胡乱地发表伪科学成果以哗众取宠。日常他们以“推翻爱因斯坦‘相对论’、牛顿经典力学以及热力学三定律，证明哥德巴赫猜想的猜想”为常态，进而从理论上制作永动机，用科学来解释哲学，乃至用科学来算命，玩起了“科学的尽头是玄学”那一套。民科们如此高调行事，和当年的特异功能大师无异，不过是为求名利的激进做法，说他们“伪 · 科学爱好者”再合适不过。

有趣的是，科学发明创造和玄学之间并非水火不容，其中一些科学发现和玄学探索不无关系。当年老祖宗们炼长生不老丹失败，反而做出了火药和豆腐，前者成为四大发明之一，后者则成为了中国菜里重要的元素。今年，韩国人在 20 世纪 70 年代苏联专家的理论基础上，用铅铜银汞这些“传统炼丹”元素，加上古法炙烤，竟然能够“炼制”出改性铅磷灰石晶体结构物质——LK99，一度让世人看到实现室温超导的希望……只是这些并不足以消弭伪科学爱好者所留下的笑话。

在《三伏》之中，月光蟑螂多有使用借科学去呈现玄学的讽刺手法：游戏中第一章中，身为算命先生徐清源对“电子算命机”几番吐槽，但在鬼使神差之下体验了一把电子算命，借某位重要角色之口说出“计算机和互联网才是新时代的‘特异功能’”，另类的“人间清醒”之余，也引发玩家对角色的命运的更深入思考；至于借打假人和同谋说出的“我们这一代还有很多糊涂的人，我相信你们这一代会更清醒”以及“前东家搞得的潜能开发培训，是旧时代的狂热”，大概是月光蟑螂对那个充满印记的时代的一个深刻总结。



■更为清醒的一代。

黄金时代的印记

《三伏》发售至今，之所以能得到“特别好评”，除了其很好地将曾经的全民热潮再现于人们面前，也在于其巧妙再现了当时风土人情。

尽管游戏中刻意隐藏了许多真实的人物、地点和品牌，在《三伏》中还是有不少能让人秒懂的内容，打上了很浓重的时代印记。有着悬空交通工具、加上许多的楼梯联通以及有着火锅特色的“山城”，还有与高山相对的沿海城市“深川”，因为政策原因快速发展，尤其是计算机领域，吸引了诸多人才，按照当时改革开放的国情，大家不难对号入座。

此外，《三伏》的时代印记还反映在衣食住行和娱乐等方方面面，相对朴素的衣饰、老式公交车和住宅、寻呼机和家用按键电话自不必说，饮食和娱乐更是月光蟑螂着意用于反映当时水平的元素。

1997 年，山城的第一家肯德基开业，而第一家麦当劳则是在 2000 年 6 月入驻。俗话说“外来的和尚会念经”，为了招徕顾客，这些“洋和尚”们祭出了纸质优惠券，撕下优惠

券相应部分便可以相应折扣买到商品，这无疑抓住了学生党和工薪阶层的心理，当年不少学生党的书包里，都藏着几张随街派送的优惠券，当然更有钱的伙计，还能 10 块钱办“月卡”，从此告别没有优惠券的烦恼，纵享特价薯条、鸡块、汉堡包自由。当然，还有颇有故事的汽水。



▲麦当劳 VS 肯德基优惠券。

在 20 世纪八九十年代，各地都有属于当地浓重印记的冷饮品牌，既然游戏的发生地是在当时的川渝之地，那么游戏中经常出现的大府可乐自然指的是“天府可乐”。当年外国的两大饮料巨头相继对中国饮品市场发起进攻，百事可乐在 1994 年与天府可乐进行合作，但在洋品牌一顿操作之后，国产汽水品牌的生存空间被大幅度挤压，天府可乐一度消失于大众的视野，直到近年才重新面世。

游戏中王总提出“神童营养液”的发展愿景是对标力健宝——那个在 1993 年将青年足球人才送往巴西留学，因而热度飙升的国民饮料。那支曾经被寄予厚望的球队，为国家队培养了多位名将，甚至有两三人在世界杯的舞台上以主力登场，其中就有那位表面忠厚铁憨憨、内里全是小算盘的前国家队的前主帅。相比之下，那位后来也临时出任过国足主帅的队友和狱友，则显得低调得多。在“神童营养液”面世的 1997 年前后，还有一个重要的国民大脑保健饮料面世，他们利用堪称洗脑的广告，开始了近二十年霸屏时代，至今仍然在保健品市场占有一席之地。

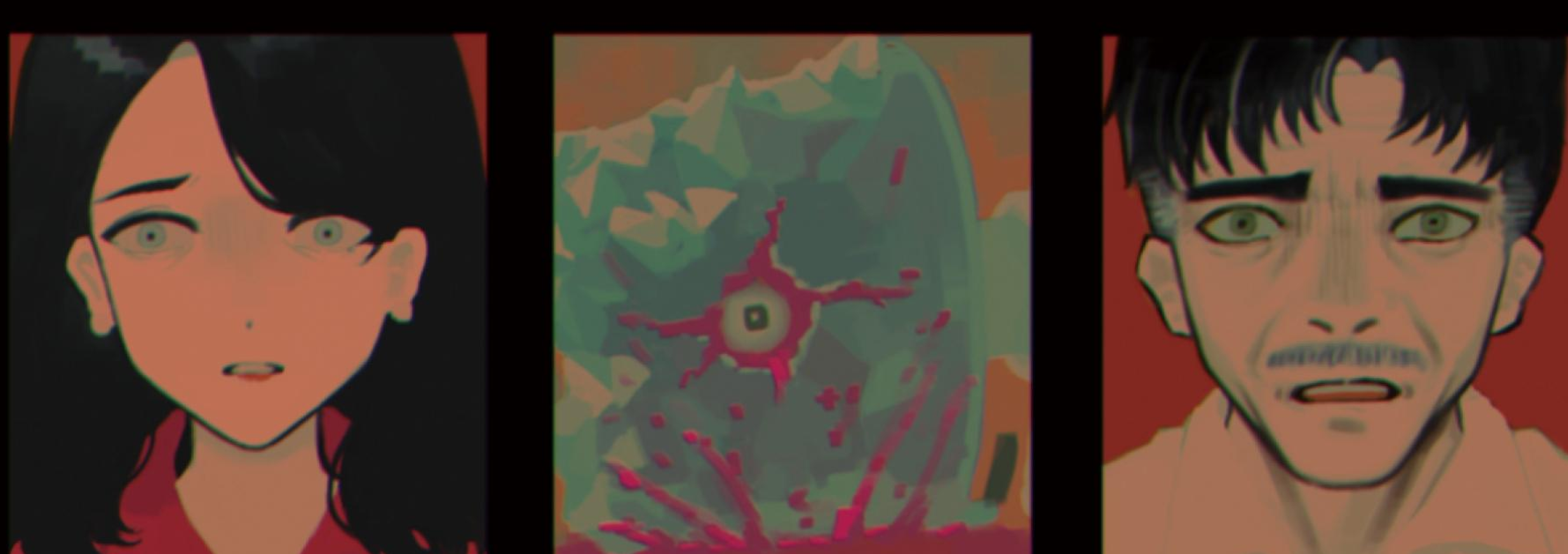
值得一提的是，在游戏第一章，1995 年山城放映厅的经典电影海报上，既有中港合拍、长期霸占某瓣国产电影榜单头名的《霸王别姬》，还有一部 1995 年上映，极具川渝特色的电影《变脸》。考虑到当时四川和重庆尚未“分家”，这张海报也极具时代地域特色，足见月光蟑螂的用心。而这仅仅是冰山一角。

电影化的镜头语言是《三伏》十分明显的标志，三个观察窗口的灵活运用，时而这种打破第四面墙的互动，时而穿插在平行时空之中，巧妙地勾连起时空碎片，尤其是利用三段胶片的拼接，组合成各种排列，以此来推动不同场景的故事线推进，堪称游戏一大亮点。

除了电影镜头的运用外，在《三伏》的故事中，电影一直是重要的元素，尤其是八九十年代的港产片。当年“东方好莱坞”是何等的魅力四射，红遍大江南北，让无数人以观看港产片为潮流。

尽管出身河南，但月光蟑螂将港产片黄金年代十分了解，并且将他们融入到游戏的方方面面，这一点从徐道长和邱芜在第一章中踏足 1995 年的山城电影院正是开始。顺道一提，所谓的电影院更像是放映厅，在那个国产电影尚未爆发式发展的年代，放映厅里播放的香港和国外电影，是人们重要的娱乐来源。不过那个时候人们进电影院的消费意愿远不如现在，比之更为容易得到电影体验的，是在家中大块头电视机里播放的“点播台”。不仅让电视台多了创收的方法，更是打

■三格式平行叙事是游戏的亮点之一。



破了传统电视媒介单向传播的桎梏，让之前看电影纯粹随缘的受众可以直接点播自己想要的电影，在互联网看片兴起之前，国内点播台赶上香港电影黄金时代的尾巴，也曾风光过不短时间。

1995 年到 1997 年正是港产片由盛转衰的分水岭和转捩点，不仅收入被外语片超过，海外票房也腰斩式下滑。这并不妨碍多部经典作品面世，并亮相于《三伏》的故事里，为游戏故事线的发展埋下了伏笔。

在当年的香港，“双周一成”更是票房的保证，尤其是“双周”——周星驰和周润发，从 1989 年到 1994 年的六年间，他们的作品都登顶当年香港电影票房榜单。

尽管 1995 年后周润发前往好莱坞发展，但是黎明接替了发哥的位置，出演了《赌神 3 之少年赌神》。尽管票房“仅”有 1700 万港元，相比起两年前的《赌神 2》那 5253 万票房也缩水了三分之二，但“再红也红不过黎明”并不是浪得虚名，亚洲天王的个人魅力依旧给无数七零八零后留下深刻印象。除了这部经常在游戏里被唐雨提起的《赌神 3 少年赌神》之外，在序章中的电影院里就有黎明另一部经典之作——和张曼玉共同拍摄的《甜蜜蜜》。

至于周星驰，则是在 1995 年交出了被如今无数人奉为“无厘头巅峰之作”的《大话西游》，只可惜该作在当时票房不佳，许多人都看不懂当中的隐喻，直到中文互联网的兴起，亚文化群体的解构，才让这部电影登上神坛。正因《大话西游》票房未如预期，周星驰和“菩提老祖”刘镇伟大破大立，打造了《回魂夜》，将喜剧和中式恐怖结合，尤其是“周星驰御用阿婆”侯焕玲所饰演的“奶奶”，更是无数人的童年阴影。

1996 年，周星驰继《国产凌凌漆》之后再次执导，推出《大内密探零零发》，在喜剧中加入了悬疑元素，戏中戏的设定和极限的反转让人到最后一刻都猜不到故事的走向。月光蟑螂在游戏中尤为着重地表述了这个片段，显然受到了启发，在《烟火》中，我们就已经见识到月光蟑螂对于“中式恐怖游戏”的特殊理解，在《三伏》中，月光蟑螂在悬疑惊悚的方面下了不少功夫。随着游戏的深入，玩家将会在一系列剧情走向中，体味到这些电影在剧情和布局中的神韵。如果不是不能剧透，从小看港产片长大的笔者真的很想和大家一一分享将电影和剧情融合时的乐趣。但请相信我，当你在游戏中找到这些玄妙时，一定会得到独特的游戏审美体验。



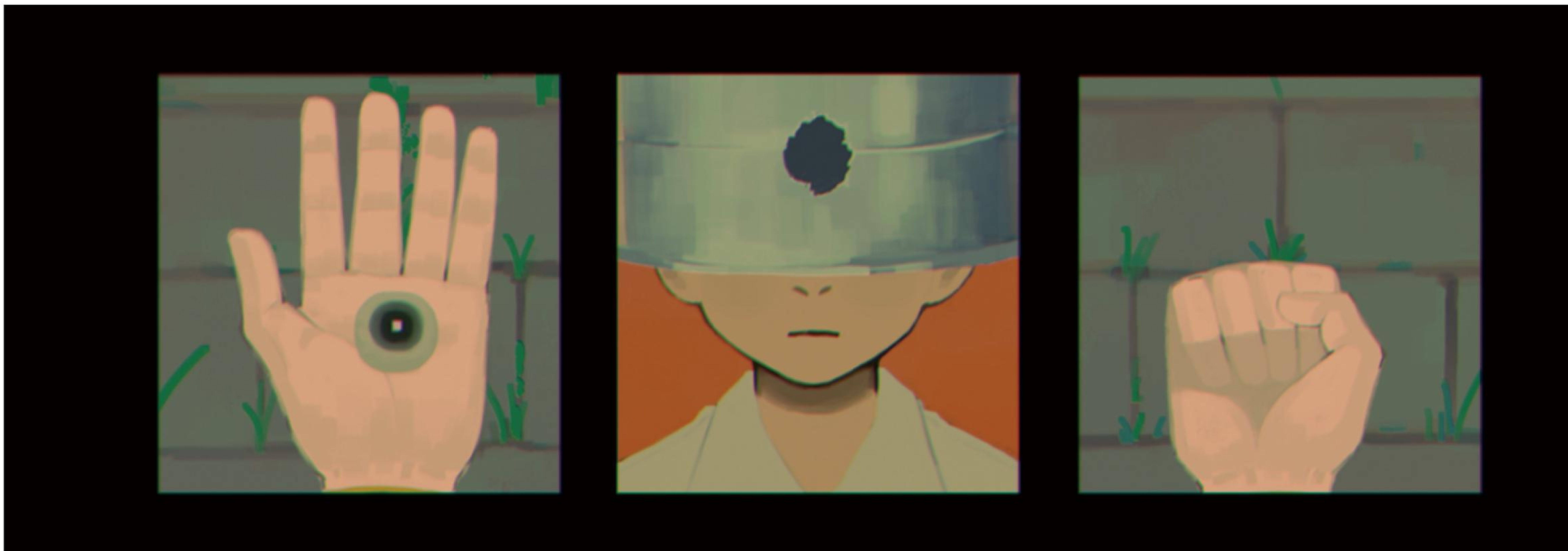
▲甜蜜蜜。



▲《回魂夜》和《赌神》在戏中有着重要作用。

结语

作为著名独立游戏制作人月光蟑螂用两年时间精心打造的作品，《三伏》其实无需过多的解析。一如游戏所启示的那样，在这个酷热难耐的三伏天，在这个浮躁不安的时代，我们更需要的是静下心来，阅读一本书，看一部电影，品味一款游戏……从暂时逃离当下的过程中，体味作品世界里的时代风景，收获灵魂远行的快乐。或许这才是艺术带给我们最好的慰藉。



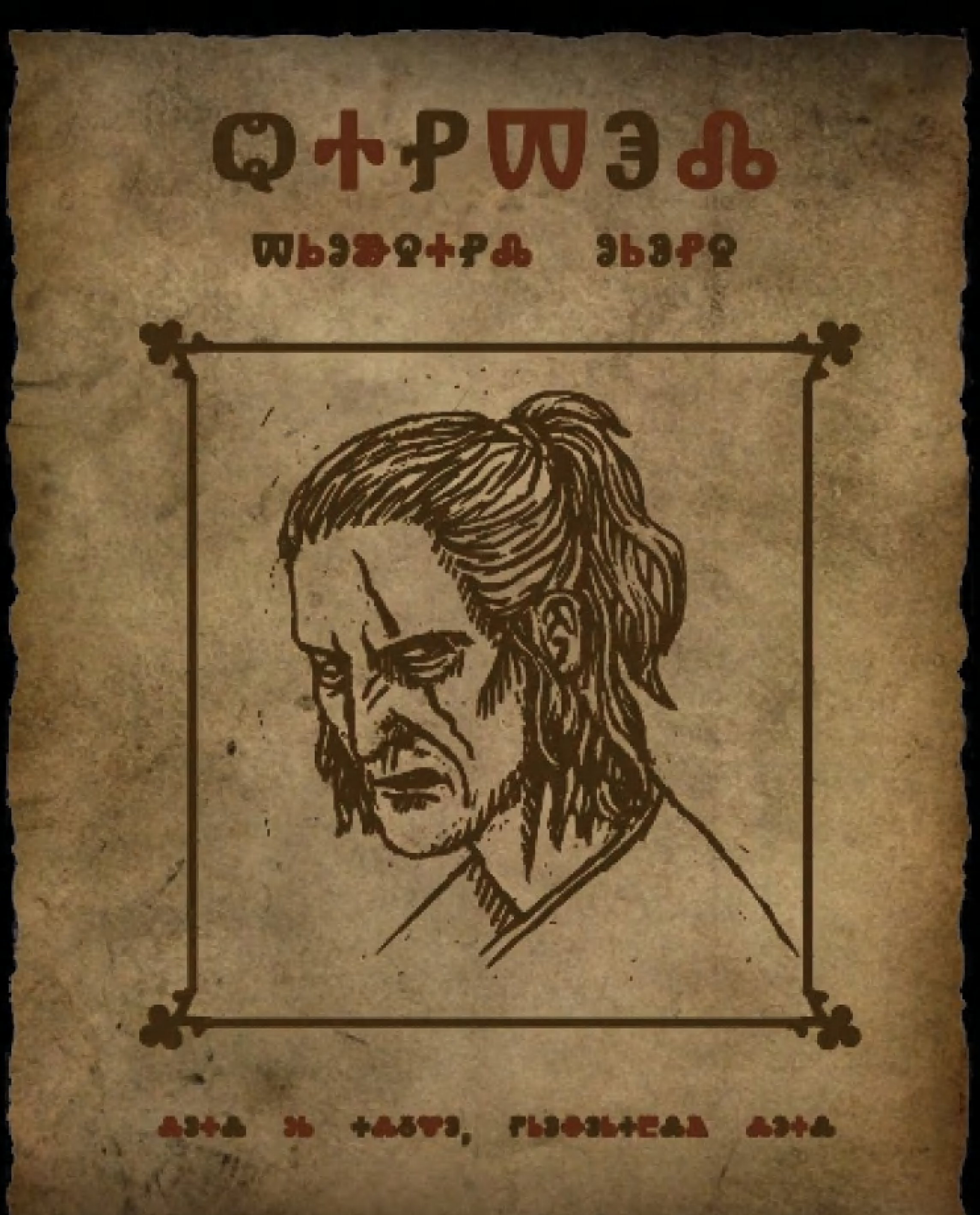


文：箱子　编：沐枫　美：咕噜

从民族独立到神棍玄学
为什么说民俗重塑了西方社会

试想《巫师 3》中的一个场景——你顺着地上的血迹摸索到一间破败小屋，屋子里传出刺耳的尖叫和野兽咀嚼的声音，经验老到的猎魔人，大概已经猜到是吸血鬼之类的魔物作祟，于是拔出银剑，推开房门准备完成讨伐任务。

上述这一段小故事，可能就牵扯到两三个并不那么大众的西方民俗知识。比如在斯拉夫传说或者更细分的俄罗斯民间故事里，吸血鬼（Upyr）应该是更偏向食尸鬼的存在，并非源自罗马尼亚的优雅绅士或者性感贵妇，而是丑陋、饥饿的怪物。所以在现代俄语中，Upyr 一词还带有侮辱的含义，类似于叫人“蠢蛋”。而杰洛特的银剑之所以能斩杀非人生物，一方面是因为武器材质，另一个原因是剑身上刻有古老的斯拉夫文字格拉哥里（Glagolitic alphabet），为他带来了更多力量。



▲《巫师 2 国王刺客》格拉哥里文字写成的通缉令，意思是“Wanted，1000 奥伦”。

D&D 主题里常见的巫妖，一部分灵感可能同样来自俄罗斯民间故事里的科西切（Koshchei）—— 一个骨瘦如柴、深谙巫术的老头，经常绑架美丽的公主想要将其占为己有。英雄们必须摧毁装有科西切灵魂的“针”才能彻底消灭他，但“针藏在鸡蛋里，鸡蛋在鸟腹中，鸟被野兔吞掉，野兔又被笼子捕获，笼子放在树上，这颗树却生长在一座未知的岛屿上”，这件事情有多难便不言而喻了。

有着 3000 年历史的斯拉夫传说由于缺少文献资料，大部分信仰和习俗后来又被基督教同化，早已语焉不详。游戏中的幻想，却以低门槛、直观且具有沉浸感的形式呈现给玩家。因此你看，现代电子游戏和过去的西方民俗无疑可以组成一个共生体，前者从后者身上汲取无限的灵感，后者又为前者创造一个契机，保留和扩散那些鲜为人知的文化和历史。所以本文也是旨在从民俗学研究的脉络入手，借着游戏捋一捋西方民俗对世界造成的重大影响。

万物皆为民俗

民俗对于任何学者来说都是相当难以统筹、归类的一门学问。

欧美人眼中的“Folklore”，实际上直到 1846 年才由英国人威廉 · 汤姆斯 (William Thoms）创造，最早是在他寄给英国文学杂志《Athenaeum》（雅典娜神庙）的一封信中提到的。“Folklore”的“lore”来自古英语“lār”（指导），代表着特定群体口口相传的知识和习俗。但地球并非在麦哲伦船队绕了一圈后才是圆的，民俗也并非“民俗”一词出现才得以存在，从手工、食谱等物质民俗，到故事、歌曲等口头民俗，再到仪式和生活规律等习惯民俗，这个内容物几乎贯穿了人类的历史。

从几个例子便能知道，以学术的眼光来看西方民俗有多困难。比如在 16 世纪的时候，猎人们就开始争相使用一种“鸭叫”技巧来吸引禽类猎物，后来这个技巧被美国的生猪养殖者效仿，衍生出了名为“Hog calling”的活动，美国各地甚至举办比赛来模仿猪叫，声音越大、持续越久的参赛者分数更高——没错，学猪叫算民俗。



▶ 1937 年，美国众议院议员为即将举行的猪叫比赛进行练习。

又比如“Latrinalia”，这是一种故意刻在厕所、浴室的标记，你可以笼统地把它当成涂鸦或者“办证”之类的牛皮癣。虽然 Latrinalia 包含不少低俗内容和政治评论，但有一部分却以图画或文字的方式记录了当地民众的文化。所以美国词源学者艾伦 · 里德（Allen Walker Read）洞察到了这一点，整理了自己 1928 年在美国西部公路旅行期间记录的厕所涂鸦，并于 1935 年时自费出版了书籍《北美西部民间铭文的词汇证据 英语词汇中低俗元素的词汇学研究》。

因为这本书的内容被认定过于低俗，最初在美国没法出版，直到 1977 年才以《古典美国涂鸦》的名字贩售，被调侃为“Mr. 都市传说”的民俗学家詹 · 布朗凡德（Jan Harold Brunvand)，还在 1979 年的一篇评论中高度评价了《古典美国涂鸦》，称它是“拉丁语的模型研究”，值得所有钻研美国语言的学生关注——是的，厕所涂鸦也算民俗。

这些令人迷惑的民俗案例在游戏中倒不显得那么奇怪，反而会成为有趣的创作灵感。《魔兽世界》曾经出版过一本官方食谱，书中介绍了一种看起来像生命药水的“壁炉谷珍馐”，主要的制作材料为红茶和枫糖浆，当然还掺杂了一些让它看起来像生命药水的材料。这可能是编纂者脑洞大开，把架空美食和加拿大的民间食谱“枫叶茶”(Maple Tea)联系了起来。

“《刺客信条》系列”同样引入过一段民间故事当游戏背景，说是刺客兄弟会和圣殿骑士团的成员，想在停于费城的





■出自书籍《魔兽世界 官方食谱》。



■《Fate/Grand Order》中的班扬。

美国军舰埃尔德里奇号（USS Eldridge）上进行一次实验，他们计划使用物理学家约翰·冯·诺依曼制作的设备回溯时间，在希特勒掌权之前把他干掉以改变历史进程，但这次实验最后却以数百名海军士兵的牺牲而告终。利用历史上模棱两可的事件和阴谋论来叙事算是“《刺客信条》系列”的老传统了，这个故事的原型就是非常有名的“费城实验”。

1955 年的时候，商船成员卡尔·艾伦（Carl Meredith Allen）给美国海军研究办公室寄了件写着“复活节快乐”的匿名包裹，包裹里放了一本名为《UFO 案例 不明飞行物》的书，由莫里士·吉索普（Morris K. Jessup）所著。艾伦在页边的空白处写满笔记，不仅评论了自己对于飞碟、外星人的想法，也间接谈到了费城实验。

转眼到了 1956 的 1 月份，他不断向吉索普送出信件，以目击者视角详细地展开了费城实验的诸多细节。莫里士·吉索普本身也是个老神棍，这人虽然有天文硕士学位，但主要靠销售汽车零件为生，除了偶尔搞搞摄影外，常年来喜欢钻研飞碟、外星人之类的超自然事件，总之是一个非常经典的“民科学者”形象，两人算是一拍即合。

信中提到了特斯拉未经发表的引力动态理论，指出透过特殊仪器和巨大的能量光线便会弯曲，使得物质进入隐形状态。美国海军认为这项研究能够应用于战争，自 1943 年起就在埃尔德里奇号配备了磁场产生机以进行实验，由爱因斯坦主持。

据说实验开始时还比较顺利，舰船在绿雾的包裹下接近隐形，但之后发生了一系列匪夷所思的事件。先是埃尔德里奇号在距离 600 公里远的弗吉尼亚州诺福克基地和费城两地间闪现，然后又有不少船员离奇遇难，有人甚至镶嵌进舰船的钢板，看似和船只融为一体，事后没有立即死亡的船员不是罹患重病，就是出现了精神问题。

当然上述两段描述都是艾伦的胡说八道，虽然埃尔德里奇号确实于 1943 年下水，但当年从来没有去过费城，大部分时间都待在纽约，期间辗转于百慕大、卡萨布兰卡和诺福克等地。而艾伦当时所处的安德鲁·弗鲁赛斯号，也和埃尔德里奇号没有重合航行或停靠的记录。但这个人为创造的假故事，到了今天已经成为都市传说——Indeed，还是民俗的一部分。

所以西方存在“Fakelore”（假传说）的说法，即捏造的民俗随着普及最后居然真成了民俗。

被称为“美国民俗之父”的理查德·M·多尔森（Richard M. Dorson）教授，在《美国水星》（The American Mercury）中首次提到假传说一词，他认为保罗·班扬（Paul Bunyan）就是个显著的例子，尽管班扬最初是北美五大湖地区伐木工人讲述的传统故事中的一个角色，但红河木材公司（Red River Lumber Company）的广告撰稿人在传统故事的基础上做了太多的再创造，因此班扬在牛鬼蛇神到处跑的《Fate/Grand Order》里也有一席之地：一个能独自挖出密西西比河的八公尺巨人。

还有一个假传说的案例是美国民间英雄乔·马加拉克（Joe Magarac），传闻此人能徒手融化金属以制造铁轨，可以 24 小时全天无休地工作，一个人顶 29 个人用，不找老婆不搞娱乐，最后还像终结者一样自己走进了工厂的熔炉里，想要以此来提高钢铁的质量。马加拉克的故事最早刊于《斯克里布纳杂志》（Scribner's Magazine），由欧文·弗朗西斯（Owen Francis）所著，他从匹兹堡的克罗地亚移民钢铁工人那里听说了这个故事。据说这个故事在匹兹堡口口相传，但实地考察后并没有证据能证明这一点，而且“马加拉克”在克罗地亚语中其实是“驴”的意思，弗朗西斯很有可能是被人耍了。

因此到了今天，即使是鬼火少年或者死宅极客这种群体，一样也可以孕育出民俗文化。从零散、类型繁杂的案例来看，系统性地列举民俗历史是一篇文章难以做到的，要总览西方民俗，从“民俗学科如何诞生”这个角度来入手就显得十分有必要了。



■ 1984 年电影《费城实验》中的一幕。


■埃德加·汤姆森工厂（Edgar Thomson Works）的乔·马加拉克雕像。

西方民俗学的诞生

谈到最早一批有统计、分类意义的西方民俗学作品，那1559年由老彼得·勃鲁盖尔创作的板面油画《荷兰谚语》就不得不提。他通过生动的人物，在一幅画里至少描绘了112个成语和谚语，其中不乏“得饶人处且饶人”和“隔墙有耳”等我们都很熟悉的词句。当然从画作本身来看，宣扬荷兰地区的谚语民俗还是其次，通过丑角般的形象来讽刺人类愚蠢恐怕才是本意。

勃鲁盖尔其实深受“死亡之舞”（Danse Macabre）这种欧洲中世纪后期出现的艺术题材影响，相关主题的绘画中总是出现死亡的寓意和形象。虽然他所处的时代距离欧洲黑死病爆发已经过去了两个世纪，但人们的痛苦却没有丝毫消减，因此生命脆弱、渺小和“人必有一死”的思想常常扎根于他的作品中，而这个世界如此苦难可能正是由于一系列愚蠢的人类所致。

如果说上述描绘太过抽象，那么日本漫画作品《剑风传奇》里的经典桥段“蚀之刻”就非常有死亡之舞的韵味。

故事中格里菲斯为了达成自己的野心，将曾经的同伴鹰之团作为筹码全部献祭给恶魔，上百个不可名状的生物和人类惨死的场景共处于一个画框中，无疑让人印象深刻。而在画完《荷兰谚语》的三年后，在勃鲁盖尔新创作的《疯狂的梅格》（Dulle Griet）中，他干脆直接以荷兰民间传说中的老妇人为主角，描绘此人全副武装在恶魔、战场和硝烟中披荆斩棘的场景，不知道三浦健太郎是否也从中找寻了一丝灵感，将梅格和《剑风传奇》的主角格斯联系起来。

由Oumi和Raiki两人组成的同人团体“小麦畑”，倒是完全以《死亡之舞》为名开发过一款探索解谜游戏。曾经患有黑死病的失忆少女云雀与拉撒路和医生圣洛克相遇，其中死而复生、放血疗法、瘟疫医生等经典元素也在游戏里相继出现。

事实上，在老彼得·勃鲁盖尔整理一百多个荷兰谚语时，世界上既没有“民俗”这种说法，可能也没有“民俗”相关的概念。直到18世纪70年代，德国哲学家约翰·戈特弗里德·冯·赫尔德（Johann Gottfried Herder）才提出一个观点，即“语言是思想的器官”，语言有助于促成某个群体的思考模式。这个观点后来被西方的民族主义者加以解读，某种程度上变成了“我们有差不多的口头传统和民俗，所以我们应该团结起来”，越来越多的人着手将民间传统系统化，使得民俗学成为一门独立学科。

一个大背景是，在19世纪以前，由于封建领主之间的复杂关系，欧洲民众可能不太有自己是哪个“国家”的归属感（毕竟德国人都可以跑到英国当国王）。但当整个欧洲被拿破仑带领的法兰西揍到满头包时，各地的民族和国家独立情绪开始攀升，其中莱茵联邦和普鲁士最为突出，芬兰、爱沙尼亚和匈牙利等小国家也开始用“民俗工具”来宣扬政治独立。



■《荷兰谚语》







德意志人的一个做法，是寻找传统习俗来证明日耳曼文化的历史连续性，一部分反犹太的民间传说也得到重视，比如控诉犹太人谋杀基督徒男孩的“血腥诽谤”，指责这些犹太人将男孩的血用于宗教仪式。当这些民族主义者的诉求从“独立”转变为“统一”时，便很有可能使国家陷入暴走，导致整个世界万劫不复。

1812 年于德国地区出版的《格林童话》(Kinder- und Hausmärchen)，显然受到了这种思潮的影响。雅各布·格林和威廉·格林兄弟二人，一生都在收集德语国家的民俗故事，这些民俗故事均起源于日耳曼神话，与北欧民间传说和英国民间传说其实都有共同特征。《格林童话》第一卷里的《小红帽》算是全世界都耳熟能详的故事，身披红色斗篷的女孩，为了给生病的祖母送食物穿过森林，却不知道大灰狼早已吃掉祖母并且伪装成她的样子，女孩也很快遇害。

讽刺的是，小红帽的最早版本可能是 10 世纪时的法国农民讲述的，由列日大教堂学校的老师埃格伯特(Egbert)记录。很多早期的版本也显得杂乱而黑暗，比如反派不是狼而是“狼人”，会烹饪祖母的血肉留给女孩吃，而且还要求女孩把衣服脱了扔进火堆里。如此亵渎的场景，和欧洲 13 世纪到 18 世纪的动物审判有关。虽然本意是对犯了罪的“非人动物”进行刑事审判，罪名从毁坏财物、奸淫到谋杀都有，但这些罪名也会被不怀好意地安排到人身上，比如“这人已经被狼附身了”，“这只动物是某个妖女的使魔”等等，入狱、流放和处决的冤案也时有发生。

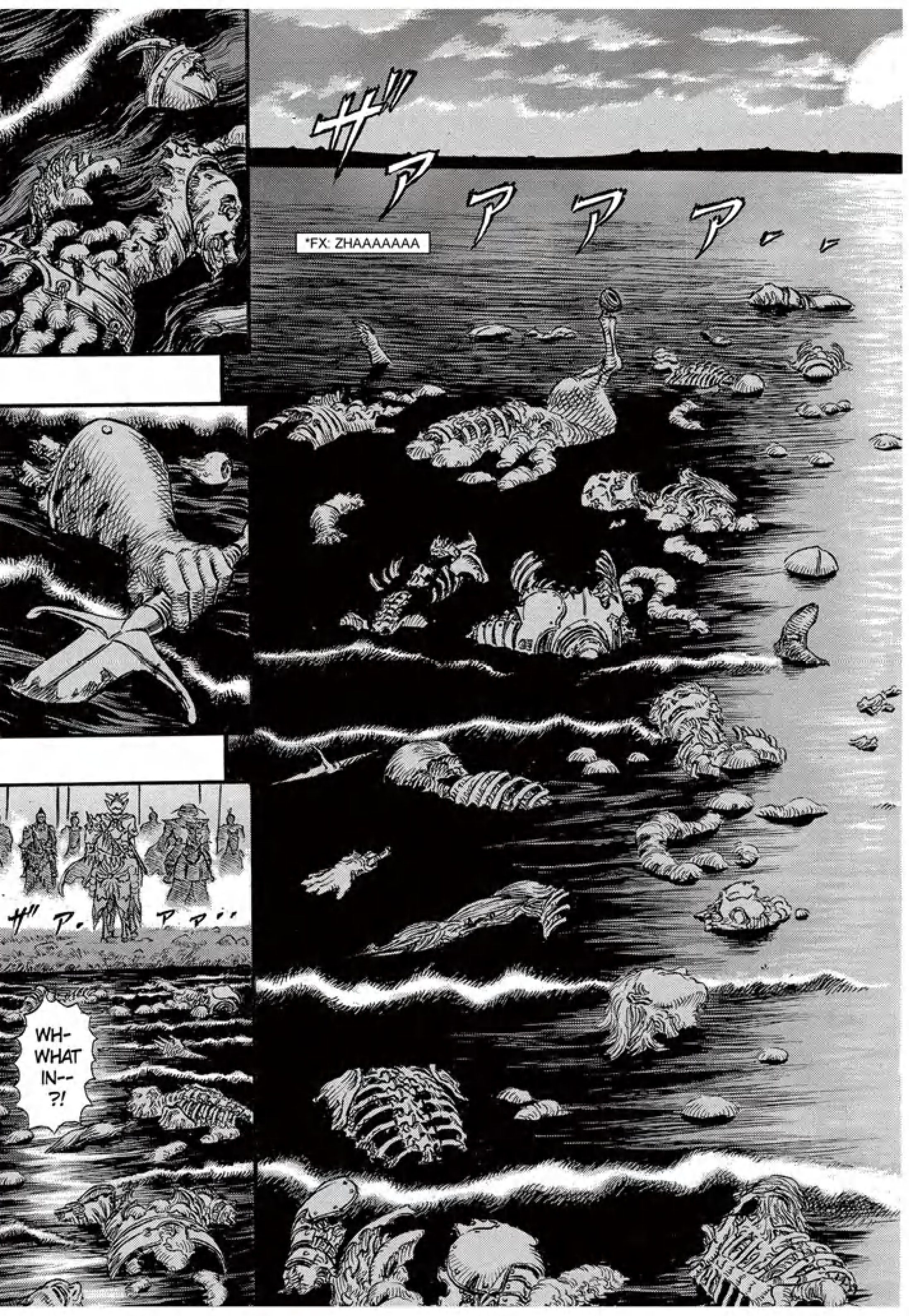
因此很多游戏在对《小红帽》的故事进行再创造时，结合一些令人不安的元素倒也无可厚非。例如在横尾太郎监督的手机游戏《SINoALICE》里，小红帽这个角色就性情残忍，以折磨其他童话中的人物为乐。2009 年推出的《The Path》氛围同样阴沉恐怖，但开发团队玩了个逆向思路的诡计，如果玩家乖乖沿着道路到外婆家，会迎来什么都不会发生、看似岁月静好的坏结局；如果在森林里多探索、多收集，期间反而会见到废弃的游乐场、破旧的娃娃等瘆人的元素，甚至与狼接触达成真结局。这背后是制作者对于少女青春期情绪的一种表达，也暗喻了小红帽的成长。

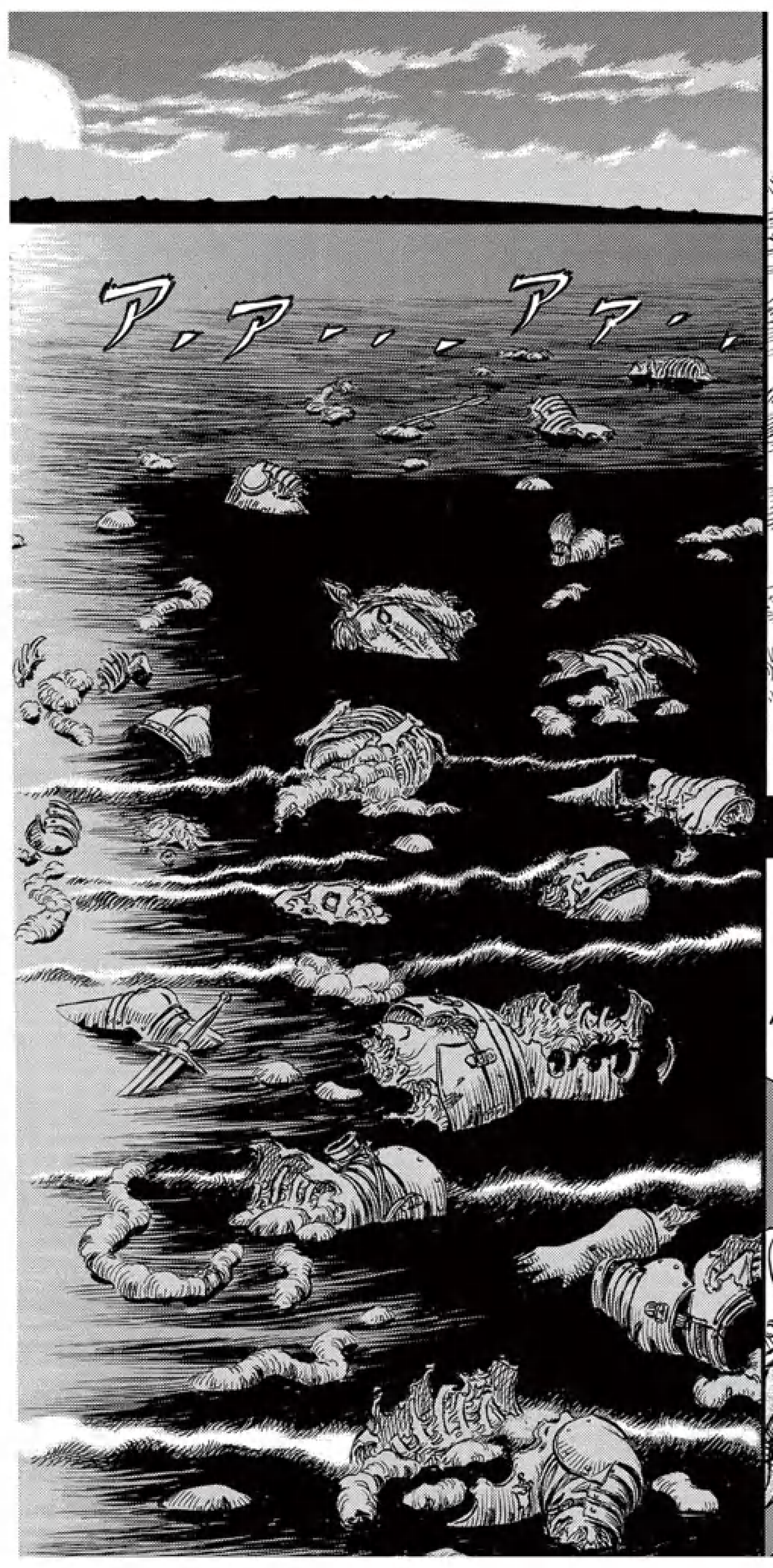
不过《小红帽》的早期版本并不都那么晦气，一部分女孩表现出果敢而聪慧的特质。比如有人一眼就识破了假祖母的阴谋，假意上厕所然后迅速逃离，或者是趁着大灰狼烹饪祖母时，悄悄从背后把它推入火堆。还有女孩在洗衣女工的帮助下，在河面上系好布桥，把狼诱骗到布桥上，接着拉紧布条让它掉入河里溺亡的版本。

2013 年的点击解谜游戏《黑暗寓言 4 小红帽骑士团》中确实有这样十分积极的小红帽形象，最初的小红帽在祖母遇难变成孤儿后，跟随猎人学习生存技巧，一同保护森林。直到猎人在狼的袭击中丧生，女孩又接过衣钵，开始收留其他孤儿并教她们战斗，所有人都会效仿老师披上红色的斗篷和兜帽，就这样一代又一代的传承了下来。几个世纪后，玩家扮演的警探才来到她们所在的孚日山脉(Vosges)，调查被黑雾覆盖的狼，以及背后控制这些野兽的神秘人物。

还有一些游戏并不限于单一采用《格林童话》里的角色。例如 Telltale 开发的《与狼共舞》，背景是一众“童话中人”因为魔君入侵而背井离乡，最终只能跑到没有魔法的世界避难，并且在纽约一角建立了“童话镇”，碍于篇幅就不展开介绍了。

在《格林童话》出版不久后，来自爱尔兰的古董商托马








■ 1457 年一只母猪和小猪因涉嫌谋杀儿童受审判，来自《詹巴斯的时日之书》。


■小红帽骑士团


■《The Path》


■《Folklore 异魂传承》


■诺克菲尔纳

斯·克罗夫顿·克罗克（Thomas Crofton Croker）也拿起了羽毛笔，1812 年至 1815 年间，他游历爱尔兰南部的一些地区，收集了大量民俗相关的传说和诗歌。他未来的妻子尼克尔森也随行创作了许多铅笔画，这些研究记录最初在古董爱好者的圈子里颇受欢迎。

但克罗克最成功的著作《爱尔兰南部的童话传说和传统》（Fairy Legends and Traditions of the South of Ireland）推出时，已经是 10 年后的 1825 年了，当时格林兄弟都非常看好这本书，同年便着手将其翻译成德文，最后以《Irische Elfenmärchen》（爱尔兰童话）的名字在德语区贩售。不过，克罗克并非以客观严谨的视角记录自己收集的材料，而是或多或少对故事进行了修改，加入了一些文学化的修饰和幽默讽刺。

《爱尔兰南部的童话传说和传统》每章的故事很短小，颇有《聊斋志异》的味道。比如在第一章“The Shefro”的第二节“诺克菲尔纳传说”中（The Legend of Knockfierna），大概只花 1000 来字就讲完了恶霸卡罗尔·奥戴利吃瘪的趣闻。

说是这人平时没礼貌，喜欢恶作剧，在一次去利默里克巴尔贝克（Balbec）的旅途中，他尾随一位农民找到了进入仙女（妖精）住所的洞口。过去围绕这个洞口有不少传闻，曾经有一个叫埃亨的土地测量员，想要用绳子往下测洞口的深度，结果被拉进去就杳无音信了。奥戴利这次尝试了一种新方法，举着大石头往洞口深处砸去，没过多久这颗石头便以同样的速度飞出来，糊在他脸上。等到奥戴利清晨醒过来时，发现自己躺在马边昏迷了一宿，鼻梁已经歪了，而且还被毁了容。

仙女这种奇幻生物，可以算是不列颠群岛地区凯尔特神话体系中的代表元素。由卡普空前制作人冈本吉起领衔开发的动作角色扮演游戏《Folklore 异魂传承》便以此为灵感，着重描绘了克罗克提到的“仙女住所”，它们在一个被称为“常者之国”的地方聚居，这里在妖精王的统治下欢乐和谐，无疑是那种刻板意义上的人间仙境。

游戏中，父母双亡、被孤儿院养大的大学生爱伦，因为收到已故母亲的书信来到都林村；而另一位主角，三流灵异杂志《未知领域》的记者济兹，由于在截稿前接到一通声称“自己会被仙女杀害”的电话，也顺着事件的味道同赴该地。故事正是围绕着爱尔兰海边的小村庄，以及存在着仙女住所、有着不同主题的“异界”所展开。

从现实的角度来看，爱尔兰农民会认为诺克菲尔纳住着仙女是有逻辑可循的。诺克菲尔在当地被称为“真理之山”，因为方圆几公里内就数这座山最高，周围的人一眼就能看到。当人们想知道某天会不会下雨的时候，便会根据山顶的样貌来进行判断，如果有蒸汽或者薄雾聚集，那八成就得准备收衣服了。还有一种说法是那座山的领主 Donn 在快要下雨的时候会把云收拢起来作为警示，所以他也被称为“真理的 Donn”。

克罗克记录的这些内容对于西方民俗学来说有很高价值，但你要说他信不信，我猜测他可能也不太信，也有人批评他的文字里经常透露出一种“你们都是愚民”的居高临下态度。

例如在书中第一章的最后一节中，克罗克用“Fairies or no Fairies”（管它有没有仙女）这个略带讽刺的标题写了一篇故事，主角是一位名叫约翰·穆里根的老先生，这个固执的老好人对于祖母讲的传说深信不疑，谁要是质疑就跟谁来气，因为村里的人大抵都知道他的脾气，也没人拆穿对着干。

但后来有几个不知道潜规则的年轻人趁着学校放假回村，便嘲笑起穆里根。老先生自然不服气，骑上马开始寻找仙女的踪迹，最终在树林对面的老橡树下，他看到一群身高不到三英寸的洁白小人在跳舞。本想拿着证据教育教育年轻人，然而等到众人再次齐聚返回到老橡树旁边时，才发现那些“仙女”只不过是蘑菇罢了。

卡勒瓦拉与民俗建国

与《格林童话》以及《爱尔兰南部的童话传说和传统》潜移默化地影响相比，由芬兰语言学家埃利亚斯·伦罗特（Elias Lönnrot）创作的史诗诗集《卡勒瓦拉》（Kalevala），对于一个民族的重塑是巨大而表象的。

伦罗特从 1827 年起开始撰写有关芬兰语的文章，与大多数民俗故事谱写者的行为方式相同，他对芬兰和芬俄交界的乡村先后进行了十一次田野调查，甚至在相当一段时间内搁置了自己那份较为体面的医生工作。

伦罗特其实受到了一些民族主义者的启发，例如同为语言学家的卡尔·阿克塞尔·戈特伦德（Carl Axel Gottlund），就非常希望芬兰各地的诗歌和史诗能够激发本土人民的独立意识。作家莱因霍尔德·冯·贝克尔（Reinhold von Becker）在 1820 年时，也发表了三篇有关芬兰民间传说人物“维纳莫宁”的文章。这些学者之所以发声，是因为 18 世纪后原来当地常见的卡勒瓦拉诗歌（符文歌曲）逐渐消迹，仅保留于口头传统之中，取而代之的是欧洲押韵诗歌大行其道，得到了系统性的传播和整理。

旧版的《卡勒瓦拉》于 1835 年推出，1849 年定本的新《卡勒瓦拉》又扩编了一次，全书包含 50 首歌曲和 22795 行诗句，每几个诗篇都会聚焦一位角色来讲故事。以今天的眼光来看，即使把该书的剧情演绎为某款游戏或者某部电影的世界观，也绝对算不上过时。

诗歌中，世界由鸡蛋破碎后的碎片形成，女神伊尔玛达尔生下了第一个人类维纳莫宁，而作为整个卡勒瓦拉国的守护者，维纳莫宁又带来了动植物和生命。英雄们的决斗和冒险时有发生，有时候他们甚至谈不上是“好人”，失败会心怀嫉恨，也会因为欲望和诱惑做出遵循私心的错事。在这个宇宙中，人们可以通过歌词来获得魔法和神迹，还存在一个各方势力争夺的神器“三宝磨”，它就和聚宝盆一样，可以给拥有者带来无尽的麦子、盐和金钱。

令人印象最深刻的可能是最后一篇诗歌：处女玛丽雅达（Marjatta）在吃下浆果后怀孕，产下一名男婴。维纳莫宁因为顾忌这种异常现象而下令将婴儿处死。没想到才两周大的婴儿突然开口说话，斥责维纳莫宁早年间犯下的一系列罪行，比如放任被迫和他结婚的爱诺（Aino）投水自尽。再后来，这个男婴成为了卡勒瓦拉的新王，维纳莫宁则乘上铜船准备离开凡界。最后他许下诺言，当人们蒙受苦难，再次需要他的力量时便会归来。其实这一主题恰好反映了芬兰古老信仰的消失，以及基督教新秩序的到来。

在 Dit Dah Games 开发的类银河恶魔城游戏《卡勒瓦拉传奇》（Legend of Kalevala）中，他们可能恰好基于这一点写了个“反着来”的故事，为了隔绝卡勒瓦拉星球和外界的联系，主角带着四首诗歌启动机器，激活了覆盖星球的护盾。

《魔铁危机》（Iron Danger）则几乎是参考书里的故事塑造了背景。游戏中，来自北方的巫女之王正向着卡勒瓦拉城进军。所谓的北方，正是芬兰神话中的“波赫尤拉”（Pohjola），处于世界树根部，终年寒冷，被冻土和疾病覆盖，而波赫尤拉的统治者娄希通常被描述为邪恶的女巫，她还有一个美丽的女儿受到众多英雄追求，甚至有人甘愿为其送上神器三宝磨。

虽然世界观并不新颖，但《魔铁危机》的美术主题却是蒸汽朋克、神灵和钢铁巨兽的组合，这一表达还是让人眼前



▲ R.W. 埃克曼（R.W. Ekman）笔下的维纳莫宁。

一亮。玩家扮演的绮浦娜本来是个与世无争的农村女孩，没想到被卷入战争，阴差阳错地获得了支配时间的能力。具体玩法是一个被称为“Trance Mode”的系统，战斗时如果失误，可以像视频剪辑软件一样回溯时间，然后布置与上一次不同的策略。

《卡勒瓦拉》中还有许多具有既视感的事件和人物，这一方面是因为西方民俗里的神话有很多是共通的，另一方面可能是《指环王》的作者托尔金深受芬兰民族史诗的影响，从而影响了大众文化。1914 年至 1915 年期间，托尔金在牛津大学读本科时就参考该书写了《库勒沃的故事》（The Story of Kullervo）。库勒沃非常像希腊神话里的俄狄浦斯，俄狄浦斯在不知情下娶了自己的母亲，最后母亲自尽，他选择刺瞎自己的双眼以承受比死亡更痛苦的惩罚，而库勒沃在不知情下和自己的妹妹产生情愫，最后也双双自尽。处女玛丽雅达的形象就更为明显了，圣女玛利亚的故事应该世人皆知。

托尔金创造的许多架空语言同样受到了芬兰语的影响，像是精灵语中的“Mindon Eldalieva”（精灵的高塔）和“Oron Oiolosse”（永远雪白的山峰），一定程度上模仿了芬兰语的长元音和元音变音。

总之，诞生于民俗的《卡勒瓦拉》带来了不小的社会影响，加速了民族认同和语言冲突，甚至促使 1917 年芬兰从俄罗斯独立。历史上该国一度受到瑞典统治，瑞典语长期充当行政和高等教育的官方语言，芬兰语往往被视为“乡下话”。由于对俄战争时瑞典兵败，他们于 1809 年割地，芬兰成为俄罗斯境内的自治芬兰大公国，但是过往的律法保持不变，所以《卡勒瓦拉》成为了芬兰人独立情绪和寻求自我认定的一种表征。

直到 1863 年，俄罗斯帝国皇帝亚历山大二世才裁定芬兰语具有与瑞典语相等的地位。到了 19 世纪末，当地逐渐形成“卡累利阿主义”，作家、画家、诗人和雕塑家争相为芬兰文化发声，甚至成为了一种流行作派。



■库勒沃



纳粹，以民俗之名

芬兰独立，可以视为西方民俗和欧洲民族主义兴起之间相关联的一个缩影。实际上西方各地的民俗学家，那时都开始担心起民间的口头知识、信仰和传说将会消失，他们认为从农村中收集文化碎片变得迫切。于是在 19 世纪末期有很多民俗协会相继出现，例如 1878 年成立的英国民俗协会，以及 1888 年的美国民俗协会，这些协会多由受过教育的新兴中产阶级组成。

因此到了 20 世纪初，西方民俗学家收集的文化碎片变得极其繁杂，需要一套规则对它们进行系统分类。

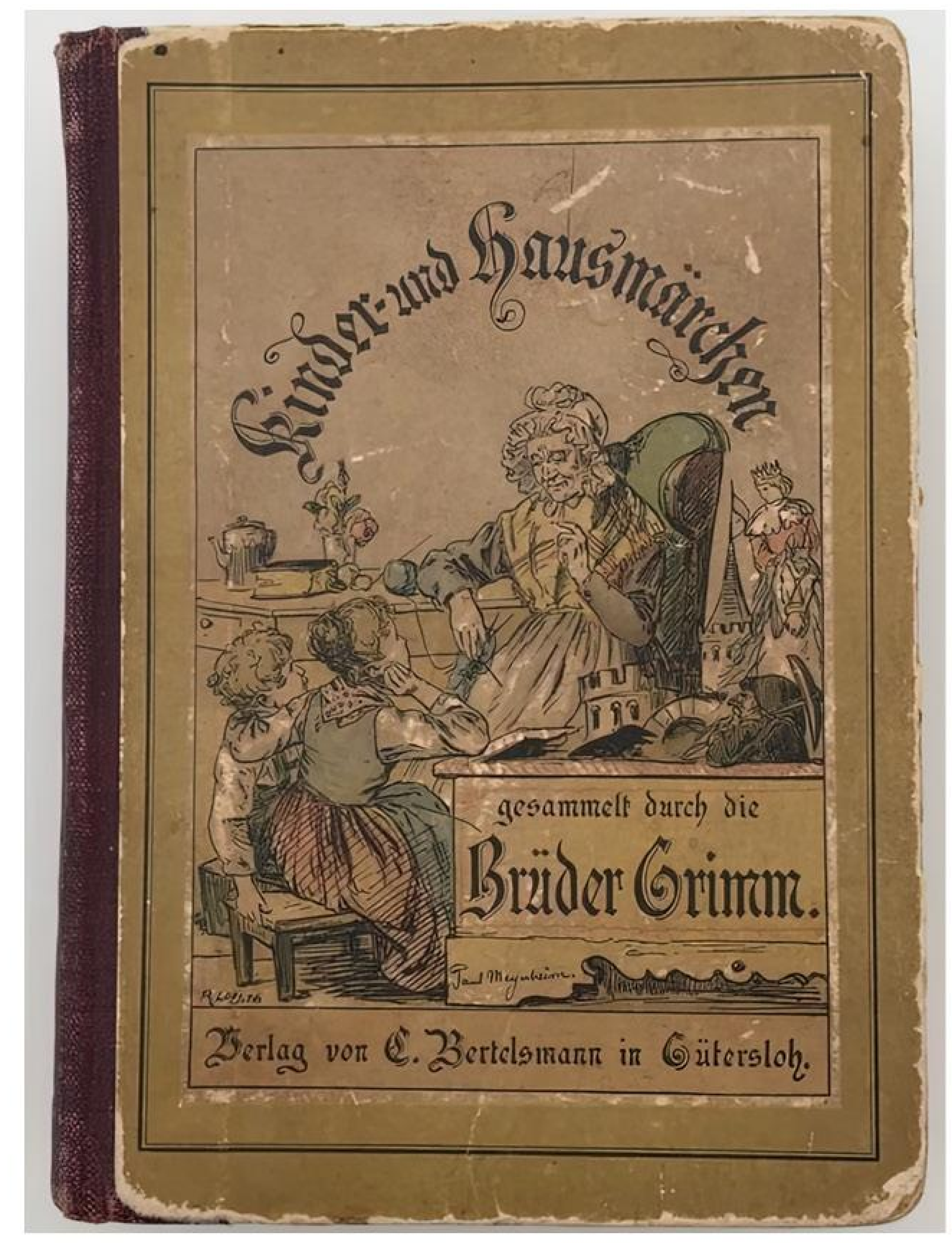
芬兰民俗学家安蒂 · 阿尔内（Antti Aarne）在 1910 年发表了第一个民间故事分类系统，后来美国民俗学家斯蒂思·汤普森（Stith Thompson）将其扩展为 ATU 索引（Aarne–Thompson–Uther Index），内在逻辑是关联不同地理区域、种族群体和故事类型的相似之处。这个系统会给每个故事分配一个 AT 编号，指代某个中心主题。

举几个例子比较容易理解，编号 400 到 424 的故事都以新娘或者妻子为主角，比如格林童话里的《鼓手》被分类到“AT-0400”，主题是“寻找失踪新娘”，而《穷磨坊小工和猫》和《三片羽毛》被分类到“AT-0402"，主题为“动物新娘”。有时候子类型还会在编号后加一个字母来特定，像“AT-0501”指代的“受迫害的女主角”就有“510A”《灰姑娘》和“510B”《千皮兽》。不过具体到故事中的段落，汤普森还会交叉引用《民间文学母体索引》（Motif-Index of Folk-Literature）中的编号，看起来更复杂，例如“一位年轻的女孩被她的继母和继姐妹虐待 [S31, L55]”。

为了解释不同地点故事中的相似之处，另一位芬兰民俗学家朱利叶斯 · 克罗恩（Julius Krohn）还发明了“历史地理方法”（Historic-Geographic Method），他会利用同个故事的多个变体，在时间和地点上进行倒推，编译出原始版本。在民俗学迅速发展的 20 世纪头几十年，美国的一众民俗学家还认为民俗研究应该更多与民族学而不是文学研究结合起来。

然而，德国人（特别是偏富有的新兴群体）在吸收了上述这些知识和思潮后，逐渐失控。纳粹党开始频繁引用 Volk（民间）、Rasse（种族）、Stamm（部落）和 Erbe（遗产）等词汇，他们想要重建曾经更为“纯洁”的日耳曼民族，这为一战和二战的爆发埋下了种子。德国哲学家恩斯特 · 布洛赫（Ernst Bloch）就曾经将两者关联起来：“纳粹的意识形态将种族纯洁性作为治愈一战后德国苦难的手段。希特勒将德国的种族异质性描述为该国经济和政治疲软的主要原因，他承诺恢复一个基于经过清洗的、强大的，属于德国人民的德国王国。”

值得一提的是，德国纳粹不仅汲取了西方民俗带



▲《格林童话》


■《鼓手》

来的民族主义思想，民俗里的那套玄学理论也成为了他们所使用的工具。阿尔弗雷德·罗森伯格（Alfred Rosenberg）和其书《二十世纪神话》（The Myth of the Twentieth Century）恰恰宣扬了异教、神秘主义和反基督教思想。他将黑人和犹太人置于人类阶梯的最底部，而“雅利安”种族则位于最顶部，而且十分支持马吉安的主张，认为《旧约》中的上帝有太多人性弱点，这些思想激励了纳粹党。此人可以说是德国纳粹喉舌般的存在，不仅在 1933 到 1935 年间担任纳粹党外交办公室的主任，还领导建设了相关文化政策和监视机构“罗森伯格局”。

ATU type		degree
425A	*The Animal as Bridegroom*	18
403	*The Black and the White Bride*	14
425B	*Son of the Witch*	13
875	*The Clever Farmgirl*	12
560	*The Magic Ring*	12
550	*Bird, Horse and Princess*	12
531	*The Clever Horse*	12
400	*The Man on a Quest for his Lost Wife*	11
551	*Water of Life*	10
480	*The Kind and the Unkind Girls*	10

▲ ATU 索引的一部分分类主题。



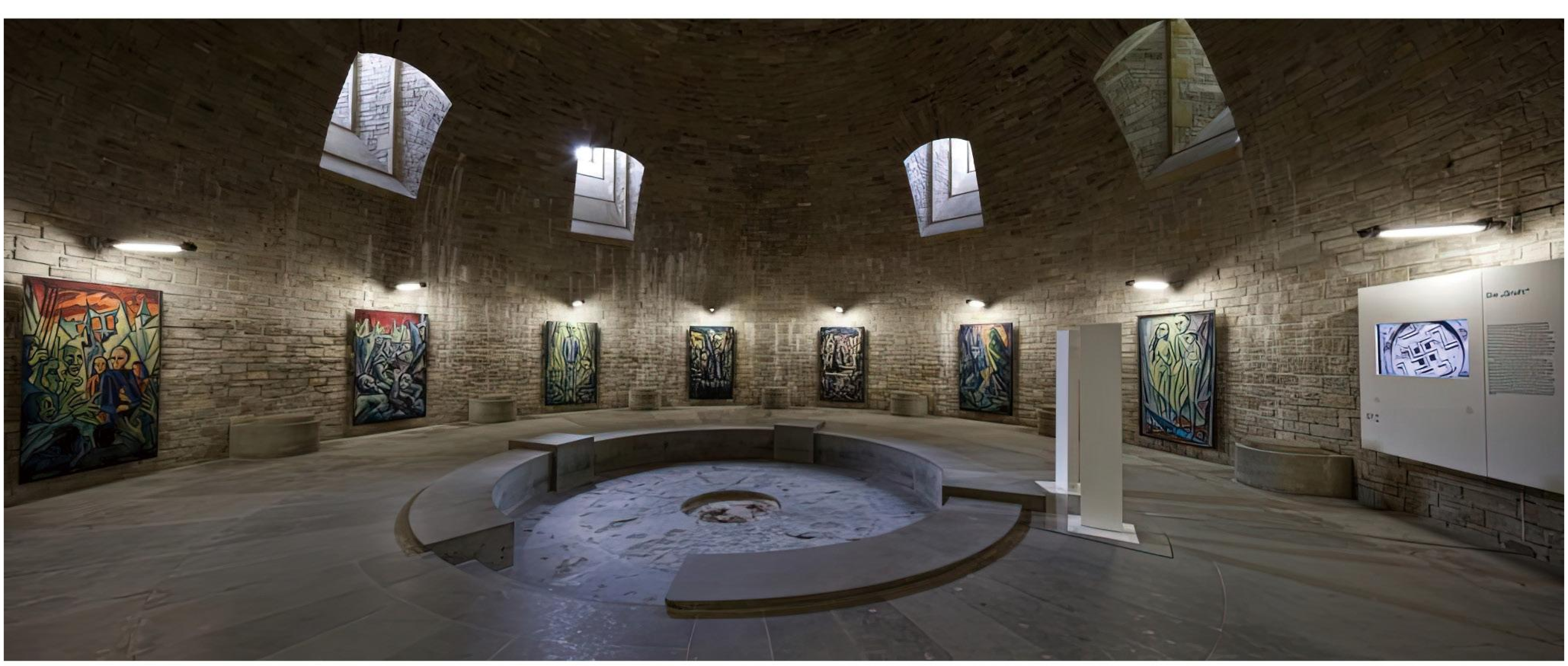
▲维威尔斯堡

另一位玄学头子则是纳粹德国的内政部长、党卫军领袖海因里希·希姆莱（Heinrich Luitpold Himmler），最被世人所知的恶迹莫过于策划了犹太人屠杀。他痴迷于古日耳曼人的历史，对于北欧原始宗教里提到的神秘力量和物件都非常感兴趣。

他痴迷到什么程度呢？比如花 1300 万帝国马克（根据 2018 年的汇率换算大致为 7600 万美元）改建“维威尔斯堡”（Wewelsburg），接着在城堡中涂绘、刻印各种神秘学纹章，安置墓葬品，收集鱼龙化石等奇怪的“魔法物件”，还准备了房间放置所有党卫军成员的遗骨和“SS 荣誉指环”。

坐落于德国中部偏西的维威尔斯堡，对于希姆莱来说可能恰恰存在着某种超自然力量。据传此地距离公元 9 年条顿堡森林之战的位置不远，当时罗马派出三个军团镇压日耳曼尼亚，切鲁西部落的日耳曼英雄阿尔米尼乌斯，将罗马军团引诱到莱茵河以东的条顿堡森林地带，然后设伏全歼，罗马统帅瓦鲁斯也兵败身亡，气得屋大维破口大骂。此外传闻在 1631 年的时候，维威尔斯堡用东塔旁边的地下审讯室还处理了两起女巫审判，很容易让人将其和诅咒、魔法联系起来。

《荣誉勋章 地下抵抗》（Medal of Honor: Underground）中有一关，需要通过撬棍、钢丝钳、缆车等工具潜入维威尔斯堡，主角在其中会获得一把名为“亚伯拉罕之刀”的武器，而搜查希姆莱的保险箱时，发现了党卫军犯下战争罪行的证据。在城堡深处玩家还得和穿着盔甲的各种纳粹指挥官战斗，希姆莱可能将自己幻想成亚瑟王，而身边的军官都是圆桌骑士。



正因为德国纳粹的这些行为如此古怪，最终寻找民俗的人反而成为了民俗创作的素材。在 1960 年的阴谋论书籍《魔术师之晨》（Le Matin des magiciens）里提到，柏林存在一个秘密的维利协会（Vril Society）。这里说的“维利”，是 1871 年的小说《维利 即临之族的力量》（Vril: The Power of the Coming Race）中讲到的概念，它有点类似于我们东方的“气”，书中这种力量被地下的优等种族所掌握，一部分神智学家对此深信不疑，认为这本书的部分内容基于神秘真理。

所以到最后，德国纳粹和维利经常绑定出现于一些艺术创作中，游戏《德军总部》里同样有维利能量，可以让主角跑得更快、跳得更高，而且还能投射护盾或者是减缓时间。

第二次世界大战后，民俗学家们陷入了是否要把民俗研究和民族联系起来的争论中，各家都在试图归纳分析民俗文物的最优解。其中由人类学家弗朗茨 · 博厄斯（Franz Boas）提出的概念获得了很多人认同，即每一种文化都有自己的完整性，没有先后、优劣之分，不应该从“进步”的角度来审视。

由于欧洲的民俗运动最早集中于研究口头传统，以传说、野史等文学内容为主，所以后来引入了“民间生活”（Folklife）的术语来补全“Folklore”，涵盖音乐舞蹈、服装手工、美食传承等等方向，这与今天的民俗研究范围已经没有太多区别了。到了 1976 年，《美国民间生活保护法》（American Folklife Preservation Act）通过，目的是给不同的民俗、文化赋予合法性，认为国家内部的多样性是统一特征，而不是分裂民众的东西，这显然是想与 20 世纪初极端的民族主义划清界限。

21 世纪的民俗研究有了更多新面貌，有人将民俗故事跨领域应用于人工智能，利用计算机进行幽默研究。比如对过去的各种笑话进行分类，并尝试生成新的笑话，这不是一件容易的事情，有很多与民俗相关的双关语就被沿用到了现在。民俗学家比尔·埃利斯（Bill Ellis）还曾经访问各种社交平台，观察 911 恐怖袭击后人们创作的段子，他认为以前的民俗学研究仅限于收集和记录本来就出圈的内容，而互联网可以帮助他观察事件发酵前发生了什么。

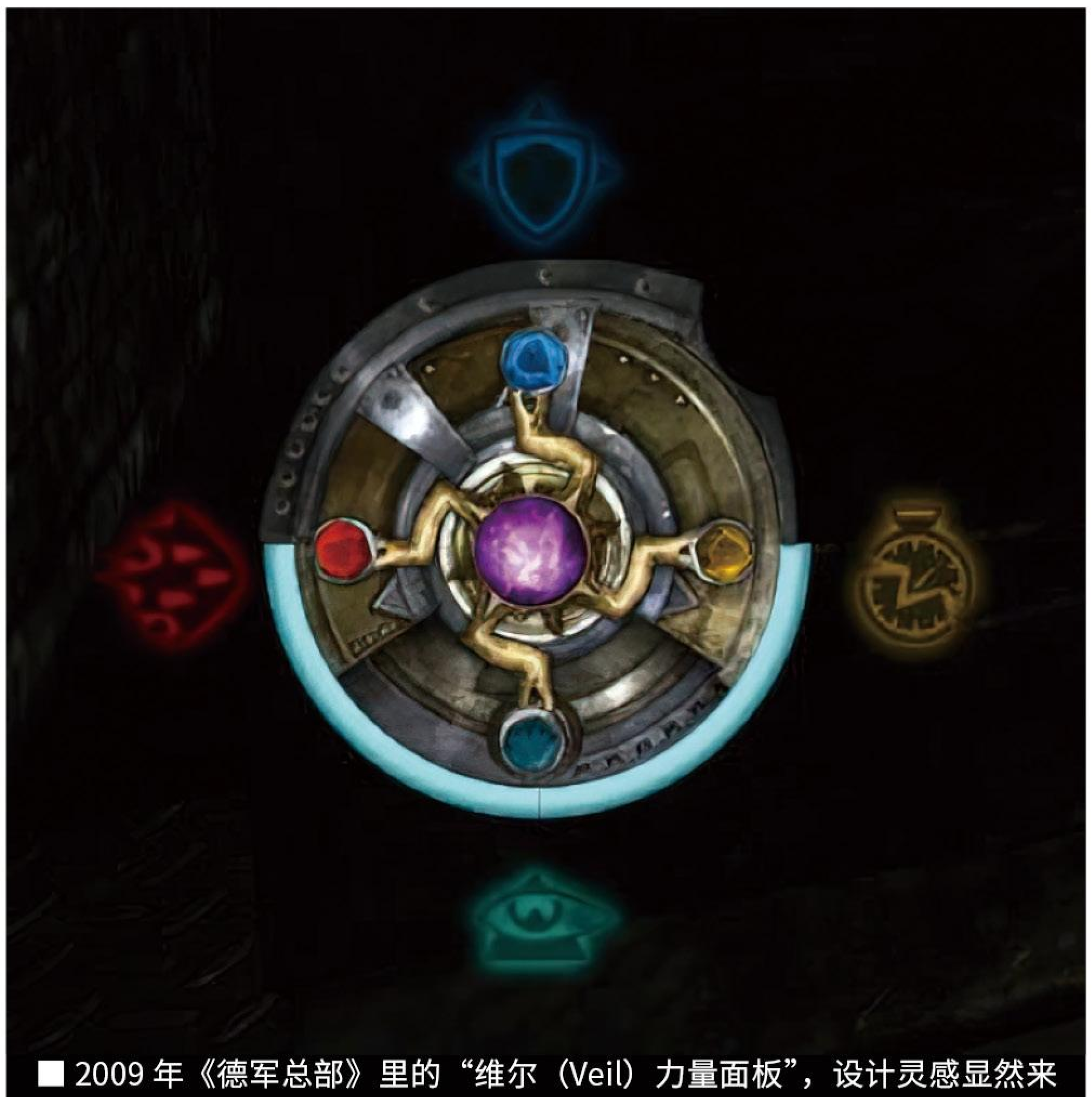
从西方民俗学的发展来看，学者们所研究的单一对象，其实比民俗研究涉及的理论类型要单纯得多，因为民俗的理论类型关联到文学、语言学、社会学、历史学和人类学等更广阔的领域。所以它的种类交织复杂，深入到犄角旮旯，人们无意间的一个行为，都可能触及到民俗的渊源溪流。

也正因如此，它可以自然而然地直击我们的思想，对社会、历史造成重大影响。在英语的语境中，“民俗学”这个单词仅比“文化”早出现了 20 年，但它的影响力却从人类的襁褓时代贯穿至今，学者至今们仍在讨论它的含义，它也仍在默默地推动着历史的齿轮不断转动。





■《荣誉勋章 地下抵抗》


■ 2009 年《德军总部》里的“维尔（Veil）力量面板”，设计灵感显然来自维利能量。

秘密花园

最终幻想XVI

●艺术家：高桥和哉

如果是有玩过《FF14》的玩家，相信对高桥和哉（Kazuya Takahashi）的画不会陌生。在重生之前便已加入到开发组中的他，曾负责过角色概念设计等一系列的工作，其略显缥缈但又不失一份刚劲的绘法与《FF14》本身的幻想世界观配合得恰到好处，深得广大玩家的喜爱。

不过自3.0开始，其在《FF14》的出产数量就有微妙地下降。从事后官方放出的访谈来推测，高桥和哉应该是从这时候开始参与SE的下一款系列大作、本篇的主角——《FF16》的制作了，并在此负责最重要的角色设计和召唤兽设计。

有意思的是，因为上色风格方面的些许相似，且又都负责过《FF14》相关的创作，所以经常有人弄混高桥和哉和吉田明彦的画作，实际上这些作品并非同一人所绘。

※ 本文中《最终幻想》将简写成《FF》，还请留意。



克莱夫·罗兹菲尔德

克莱夫·罗兹菲尔德（年少期/青年期），以及其显化之后的召唤兽“伊弗利特”。因为剧情氛围较为沉重的关系，所以主角身上的色调也以深色为主，常年征战的经历也让其练就了一身健硕的肌肉。

不过之所以会选择伊弗利特当作主角的召唤兽，笔者怀疑或许只是因为相较不死鸟、巴哈姆特等其他召唤兽而言，伊弗利特有着更明显的四肢特征，比较方便设计战斗时的动作吧？



约书亚·罗兹菲尔德

主角的亲弟弟，约书亚·罗兹菲尔德，以及显化之后的召唤兽“不死鸟”（菲尼克斯）。

因为涉及到剧透，这里就不对约书亚多作展开了。但从立绘中可以看出来其在儿时有着一副非常乖巧的样貌，实际上他本人的性格也的确如此，非常粘哥哥。

至于不死鸟，能看出其外形设计与同是火之召唤兽的伊弗利特能有那么一丝相似，尤其是在火焰方面。算是一个小小的伏笔。





吉尔·沃瑞克

女主角吉尔·沃瑞克（年少期 / 青年期），以及显化之后的召唤兽“希瓦”。

毕竟自幼时便和主角以及其弟弟一起生活了，所以吉尔与主角一样有着两套立绘，并能从中看到她在成长路上的形象转变——从不得不受人保护的少女，成长为一位能够亲自执剑战斗、在战场上支撑所爱之人的战士。

希瓦倒是贯彻了系列一贯以来的操纵寒冰战斗的女性形象。较之系列以往作品中出现的、总被人吐槽作“大妈”的希瓦，本作中的希瓦则更显突出少女的气息，形象上更贴近吉尔本人。

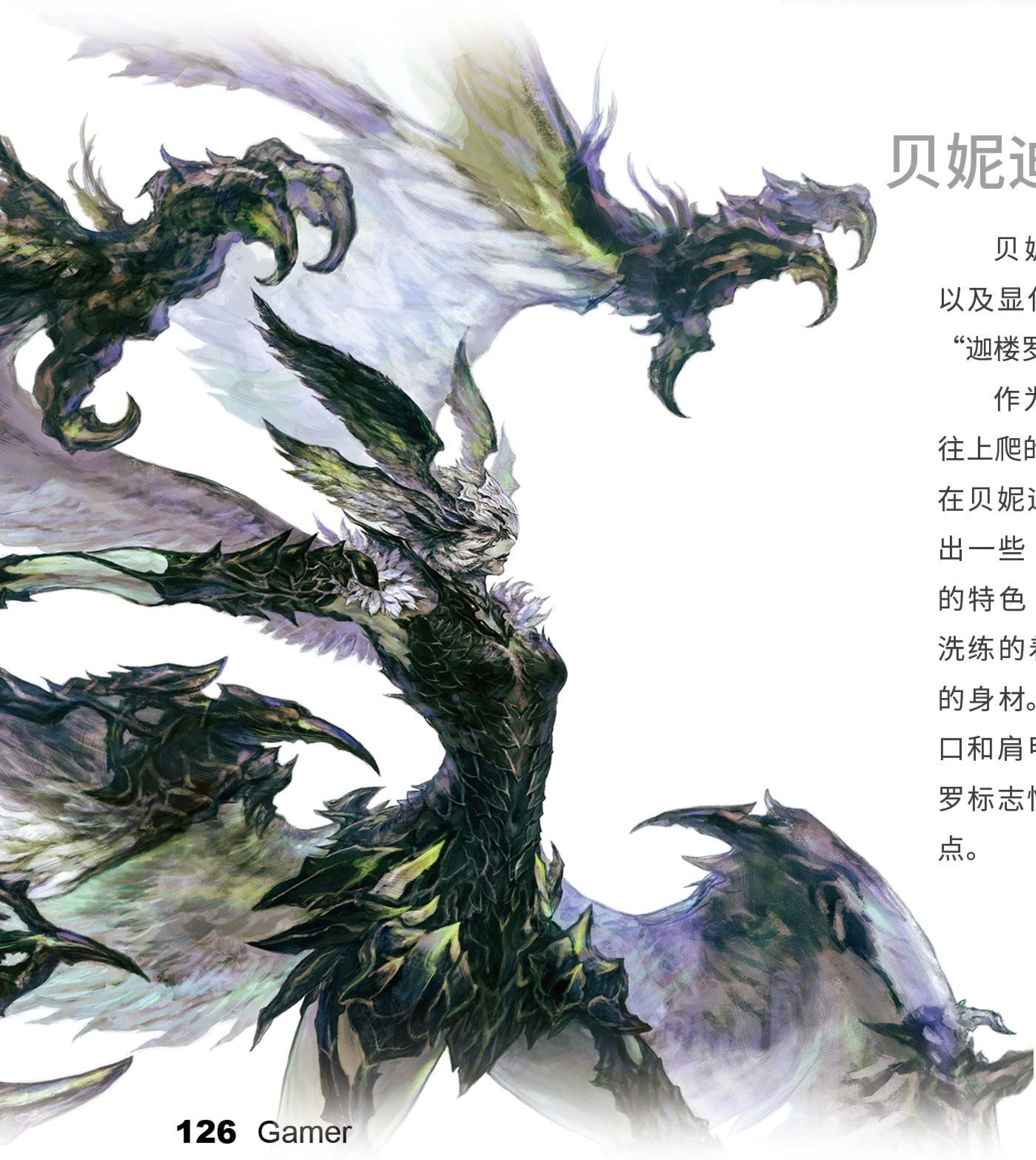


希德法斯·特拉蒙

希德法斯·特拉蒙，以及显化之后的召唤兽“拉姆”。

比较可惜的是，虽然在剧情中也有所提及，但希德在《FF16》中与飞空艇（这作的话是船只）相关的描述相对较少，这部分内容更多由其女儿米德来担任。这个设计反而比较像前作《FF15》中，希德和其孙女希德妮的设计，后者的登场率还要比前者微妙得更高一点。





贝妮迪塔·赫曼

贝妮迪塔·赫曼，以及显化之后的召唤兽“迦楼罗”。

作为不择手段也要往上爬的“柔弱女子”，在贝妮迪塔身上不难看出一些“职场女强人”的特色：坚韧的目光、洗练的着装，以及窈窕的身材。服饰方面在领口和肩甲处也利用迦楼罗标志性的羽毛作为装点。



胡戈·库普卡





胡戈·库普卡，以及显化之后的召唤兽“泰坦”。

和本身就是肌肉巨人的泰坦一样，作为显化者的胡戈自然也是个肌肉巨汉，从立绘上就能感受到其满溢而出的力量感。

事实上相较其他几个召唤兽而言，本作的泰坦算是与过去作品中的泰坦，在形象上有最大区别的一个了。虽然依旧保留了“的巨人”这一主题，但是身上多出了许多类似铁铠甲一样的装饰，牙齿外露的设计更为增添了一份骇人的狰狞，而非过往那种较为单纯的泥土人外形。



狄翁·勒萨若

狄翁·勒萨若，以及显化之后的召唤兽“巴哈姆特”。

虽然本作的玩法中没有职业这一划分，但狄翁的身份毫无疑问就是系列经典职业“龙骑士”了。不仅手持长枪，在过场动画中也释放过“高跳”这一标志性攻击，身着的洁白铠甲与其清廉正直的为人相对应。至于样貌，则一如其声优中村悠一在《FF13》《FF14》《FF15》三作中所配的角色一样，是个标准的大帅哥。

而巴哈姆特在系列中也算是人气最高一档的召唤兽了，在诸多作品中都有非常亮眼的表现。本作的巴哈姆特有着极度硕大的翅膀，由触角喷射而出的火光更是威力惊人，其与伊弗利特的一战算是本作最具震撼力的场景之一。





巴拿巴斯·扎尔姆

巴拿巴斯 · 扎尔姆，以及显化之后的召唤兽“奥丁”。

一个在游戏发售前便谜团重重，实际上在游戏前中期剧情中也成谜的角色，玩家要到流程非常后期才能大概搞懂巴拿巴斯这个男人究竟在想什么。通体漆黑的铠甲算是与狄翁组成了一黑一白的正反面，在剧中也有提到巴哈姆特与奥丁是在战场上互相牵制的存在，可惜的是两人在剧情上其实没有太多的来往。

奥丁的坐下名驹“斯莱普尼尔”和可斩断万物的名技“斩铁剑”在本作中依旧有所保留，并借助最新的画面技术呈现出令人惊叹的效果。





文：阿斗　编：沐枫　美编：01

流转于虚构与现实

——日本《霸王别姬》30 周年纪念上映观影纪行

稍微对电影有些了解的朋友一定会十分明白《霸王别姬》这部电影在中国以及世界影史上的地位，一些人甚至将其视为中国内地电影史上最伟大的作品。它以京剧国粹为底蕴，以 20 世纪中国的社会历史变迁为背景，在展现时代前进混沌沉重的迫力的同时还兼顾对一些在今天看来仍十分复杂的社会议题的思考，可谓是中国第六代导演电影创作的集大成者。

然而，作为一名口味偏怪的影迷，尽管在看了三四遍《霸王别姬》后我的确深深地被作品的厚重所折服，但对我来说这种折服是许多影史佳作同样能带给我的，因此也并没有对这部作品抱有过很特别的感情。

直到我六月份去大阪梅田的 Toho 影城看《蜘蛛侠 纵横宇宙》，在候场空闲中看到了《霸王别姬》日本纪念 4K 重映的场刊，知道了该作将要 4K 重映一事。一方面在异国他乡看到祖国的名片会令我深感怀念，另一方面这样重磅且具有纪念意义的重映，我是无论如何也不能错过的。

这次 4k 重映是为了纪念《霸王别姬》上映 30 周年以及张国荣去世 20 周年所举办，大阪重映的地点在梅田的另一家名为シネ・リーブル梅田的电影院，这家电影院占据一座 30 层综合大厦的 3、4 两层，会放一些相对小众的作品。因为播放设备比起 Toho 系影院差很多，所以我很少去那里，这座电影院虽然装潢时尚，倒也的确满随意的，不知道是不是我因为耽溺于梅田站前卖唱男孩的歌声，迟到了几分钟的缘故，柜台服务员甚至没给我发电影票，而是扫了一眼我在网上预约的座席就直接引导我进场了。

旅日 4 年间我去过不少日本的电影院，但大多数还是以 Toho 系影城为主，Toho 干净舒适设备先进，充斥着现代都市风的体面感——不过去得再多，它也远不如另一家名为“新世界国际剧场”的简陋影院带给我的印象深刻。听这名字倒挺气派，带着一种前卫而上档次的美。实际上“新世界”是它附近步行街的名字，“国际剧场”指的是它会放外国片子而已。

影院从外观上来看是一座两层的破旧小洋楼，门口放着一台自动售票机，你可以在这里花七百多日元买到一张夜场的整晚通票。影院内地面上放送的是早已在一线院线下映的引进电影，一般来说会是三部电影轮替播放，地下则是粉红电影……说通俗点那就是日本三级片。

影院的地标乍一看也没什么问题，浪速区是大阪市的市中心，实打实的繁华地带，“浪速”更是大阪的古称。然而事实上这家电影院却是在浪速区边上，紧挨着大阪市西成区，而要说起西成区，那便只能用“臭名昭著”四个字来形容。



▲シネ・リーブル梅田的展览柜。



▲Toho 影城内部大概模样。



▲ “新世界国际剧场”



▲新世界国际剧场内部。



▲西成区一隅

黑道、流浪汉、贫民窟、风俗店，以及吵闹的卡拉 OK 居酒屋，总之在电影《东京教父》与游戏“《如龙》系列”里能看到的景观在这里有过之而无不及，这里是旧时代残党的地盘，公园里搭帐篷的无家可归的老头，可能年轻的时候就是一名叱咤风云的纵火犯。

与这样“黄金地段”相邻的新世界国际剧场自然也主要做这些人的生意。我第一次光顾这个电影院是受到了一位在国内亚文化圈里颇有人望的前辈的推荐，他看我住在那附近，就跟我说有机会一定要去打个卡。身为“正人君子”的我当然是当晚就去买了地下影院的夜场通票，结果我哪怕做好了心理准备，还是被影院内的场景呛了一口。

影院内部倒也没有简陋到哪里去，虽然地面十分磕碜，但是椅子还算软；时值冬天，地下影院暖气开得非常毒，令人联想到六月的熏风。影院内散落地坐着好多一眼就能看出是流浪汉的老头儿取点儿，大多数在打着呼噜睡大觉，还有一些正津津有味品鉴荧幕的剧情。毕竟对他们来说，这里比起公园与柏油路算得上五星级酒店了。影院的座席区域是熄着灯的，但是座席区域外还有一片不小的开着灯的自由活动区域，供观众坐久了起来活动活动，到公共厕所里上个厕所或是到投币饮料机或是自动售货机里买点夜宵。不过在这个区域活动的人不知道为什么总给我一种瘆人的感觉——当时我也的确察觉到了好像哪里不对劲，毕竟我在这里遇到了一个留着长发、胡子拉碴，却穿着丝袜短裙的大叔一边抽着烟一边盯着我，但是因为西成区本身就差不多是这个样子的，我也就没特别往心里去，直到我第二次来这里。

这次我倒是抱着正儿八经看电影的心思来的，买了地上影院的夜场通票拿去给门口老爷爷检票，可不知道为什么老爷爷看到我手中的票时脸上的笑容比上次还要多了几分邪恶。推门走进去当时正在播放韩国电影《江陵》，这是部乏善可陈的电影，剧情远没有西成区的日常有趣。电影播完后影院进入了短暂的亮灯打扫环节，我通过这个机会环视四周，发现这里坐着的观众多是些中青年，愚蠢的我到这时还以为他们都是真正的影迷同好，而这美丽的误会在第二部电影时便如灰姑娘的魔法般消散了。

第二部电影的中文译名叫《军人的妻子》，很显然它是一部关于军人妻子的电影，讲述的是在美军基地军人家属居住区的军嫂们组建合唱团完成精神自立的故事。影片整体很平庸但不乏有趣的地方，然而影院内的空气却在不知不觉间越来越不对劲了……

先是陆陆续续有一些穿着艳丽的女性进场，有豹纹大妈，也有乍看起来未成年的小姐姐，她们进入影院后便开始绕着座席区一圈又一圈地走动，然后就开始在一些观众的面前停下。因为太黑，我看不到这些人具体在做什么，再加上确实也没有发出什么大的声响，也没有人招惹我，我就耐着性子继续看电影了。直到我前排那哥们儿被两个刚进来的女性领去了后排，不久，后面就传来了粗重的喘息声……

事后，我在网上搜索这个电影院，才在一篇文章中得知了这个电影院居然是一个秘密的性交易场所，也就是说我居然误入了那什么派对的正中央去……看电影？！

二

还是说回《霸王别姬》吧！当聊起《霸王别姬》时，除了它所反映的那数十年风雨飘摇的中国，影迷们更多提到的还是张国荣，也就是程蝶衣这个角色。

毋庸置疑，《霸王别姬》成功的相当一部分是张国荣所成就的，就像他成就了《英雄本色》《东邪西毒》《阿飞正传》一样。几乎所有人都不得不承认张国荣的魅力，而不同的人对他魅力的感知又是来自他人格的不同侧面。于我而言，张国荣的魅力来自他在表演中的被某种稀薄的疯狂所包裹的自我毁灭倾向，这种自我毁灭倾向在《英雄本色》与《东邪西毒》作为一种忧郁与压抑，成为了角色的底色；而在《阿飞正传》，《霸王别姬》以及张国荣自己的人生中，这种自我毁灭倾向被付诸了实践。

当然，张国荣漫长而短暂的人生绝不能仅用诸如“自我毁灭”的简单符号来概括，张国荣是敏感复杂的多面体，他有阴郁如夜的一面便也有温暖如春的一面。当我看到程蝶衣为了段小楼去给日本人唱戏的那段剧情时，总会联想到《英雄本色》的场外，全港头牌的张国荣将周润发、吴宇森、狄龙三位“落魄大叔”扶上事业巅峰，让他们的才能得以绽放的佳话。这种献身精神构成了张国荣与其所扮演角色“自我毁灭”的反面，是张国荣所拥有的“爱”的象征。而与程蝶衣不同的是，程蝶衣所爱所献身的只是段小楼，而张国荣的爱则是一种博爱。也正因如此，2003 年以后一年又一年，直到 20 年后的 2023 年 4 月 1 日，我们依然能看到在地球的各个角落有人为他献上鲜花。

张国荣不仅仅是程蝶衣，程蝶衣也不仅仅是张国荣。毕竟啦，程蝶衣到底是虚构角色，他的人生是片段化的，我们只能看到以对他产生重大影响的某个事件为中心荡开的一段时光，而无法真正了解漫长而连续的日常时光如何对他进行伤害与折磨，因此尽管他所生活的中国社会历史背景是真实的，他被抽取，提纯过的极端悲剧性又极端纯粹的人格内核也必然是现实世界罕有的。而从另一层层面讲，在电影中，程蝶衣也始终不是张国荣一个人所扮演的，光是程蝶衣还被唤作小豆子的童年时代，就有尹治、马明威两位当时还是小朋友的老师贡献了精湛的演技；而张国荣所扮演的成年版程蝶衣也有演员杨立新为其作了配音，为程蝶衣这玉雕般完美的活艺术品在声音部分做了出神入化的着色：时而温婉贤淑地调用着词句，时而尖酸刻薄地咀嚼着话柄，时而又如泣如诉地宣泄着悲愤；疯狂、平静、诚恳、做作，如呼吸一般一张一弛，渗透进视觉部分的张国荣，并与其合体为完整的程蝶衣。



▲观看纪念放映的赠品扇子。



▲摄于 2022 年 4 月 1 日张国荣母校利兹大学。



▲《我爱我家》剧照。



而说起杨立新也就不得不提起他于《霸王别姬》上映同年的 1993 年主演的家庭情景喜剧《我爱我家》了，他在这部片中饰演长子贾志国，与宋丹丹饰演的和平是小两口，而这片的导演呢，则正是在《霸王别姬》中饰演戏院老板那坤的英达；这部一百二十集的电视剧在相当好笑之余以它自己的方式反应与讨论了有着鲜明当时中国时代背景的社会热点话题：气功热、整容、下海做生意、出国留学、第三者问题……这些当时老百姓站在大街小巷高强度讨论的新鲜事儿，被整合进了北京的某个高干家庭的日常之中，而剧组也在演绎这些日常的同时，给出了对于这些问题自己的答案。

哦对了，说起 1993 年代的社会热点话题，那张国荣和《霸王别姬》也就必然要算进去了。在第二十集《心中的明星》中，家里还在上小学的孙女贾圆圆痴迷“阿荣”张国荣到了走火入魔的地步，她在家里贴满了张国荣的海报，像许多追星女孩一样幻想嫁给张国荣，甚至背着父母逃课去参加《霸王别姬》首映式，当然她也能够为了见张国荣一面，门门功课都考到一百分。遗憾的是，本来能在这集客串的张国荣本人却因为与宋丹丹时间上的冲突而没能真的出场，不过，他的名字的确与 90 年代的诸多符号一起，留在了代表着 90 年代的这部剧里。

是的，程蝶衣在戏里扮演着两千多年前死掉的虞姬，在戏外却是经历着 20 世纪 30~70 年代的人；张国荣在戏里扮演着以虞姬妆容自刎的程蝶衣，在戏外的 1993 年却活跃着并与那个时代的人们建立着这样那样的联系，而这样的他又在十年后的 2003 年离开了我们……站在又过了数十年的今天的视点上，这种感受，真的很不可思议。

比起 60、70 年代，高速发展的 90 年代的确有着许多好玩儿、有趣的事儿，文化也更加开放和繁荣，前者得以让《我爱我家》这样描述当下的家庭情景喜剧诞生；后者则得以让《霸王别姬》这样反思过去的严肃时代电影诞生。



三

进入到漆黑的电影院，映入眼帘的是像远古壁画一般摄下的霸王别姬画作与“导演：陈凯歌”几个大字，这说明我错过了影片最开头垂垂老矣的师兄弟二人走入陈旧的排练馆的画面。影院并不宽敞，沉默的观众们与我一样刚刚经历了室外闷热的天气，正一边粗重地调整着呼吸一边扇着手上作为观影赠品的扇子。

这场电影几乎满席，坐在位置上的每一个人都没在黑暗里，只有轮廓被来自荧幕的光源照亮。影院观众们本来散落在这座城市的四处，以不同的轨迹经历着不同的人生，并在此刻相交，怀着不同的心情与思想观看电影，这种仪式般的情景体验正是我爱上电影院的原因之一，Toho 系也好，新世界国际剧场也好，此时此刻所在的シネ・リーブル梅田也好，荧幕上放映着的虚构的故事固然重要，但是它们和现实中正盯着荧幕的观众们合在一起才是一个叙事整体，这点与《霸王别姬》的表达内涵也是一样的。

我们前面提到，程蝶衣的人格是被抽取，提纯过的，这种纯粹化主要具有两个不同维度的意义，即：在创作者维度上的，为了戏剧性进行的纯粹化以及作品内部世界维度上程蝶衣自发对自己进行的纯粹化。前者很好理解，不如说是绝大多数同类作品都要经过的工序，而后者则恰恰是程蝶衣人物形象的传神之处。

程蝶衣童年被母亲送入戏班，在“我本是女娇娥，又不是男儿郎。”这句唱词上频频出错，这种低级错误与他所表现出的执拗在旁人看来都是不可理解的，从他们的视角来看，程蝶衣是资质愚钝的。程蝶衣当然是愚钝的，尽管他后来成为了京城头牌的伶人，这一事实也不会改变，他的愚钝之处在于对戏剧与现实的淆惑。对他来说，唱戏就意味着成为戏的一部分，意味着在戏剧中融解进自己的全部；如果说在唱好那句唱词之前，还被叫做小豆子的程蝶衣是沉默的，如同白纸的，那么终于伶牙俐齿地唱出思凡的他便已经决定以旦角的姿态面对自己未来全部的人生。

由此，戏剧化的逻辑与举止成为了程蝶衣的肖像，如同葬花的林黛玉，泣路的阮嗣宗；他对这个宏大的风云变幻的社会舞台漠不关心，对他来说，台下只不过是他上演的那么多戏的其中一场而已，这台戏和《霸王别姬》一样与段小楼 / 楚霸王有着剪不断理还乱的联系，也和《霸王别姬》一样令



他心碎。

如戏般的生活方式是在现实中不被允许的，人们喜欢戏，可终究没法活在戏里，如果硬要把生活当作一台戏的话，即使是现在估计也会被窃笑，甚至被指着鼻子骂“二刺猿”。诚然，不同于戏剧现实有着如此丰富的细节与近乎无限种的解释方式，台上与台下是两个完全迥异的维度空间，台上的一切单纯、跌宕起伏、令人深刻共情；而台下发生的事情混沌复杂而消磨着每一个人，使人很难有多余的同理心分与他人，再深重的苦难，到头来也许只是获得几句安慰，一声唏嘘。但是程蝶衣仍要选择这样的活法，这是他在面对着他完全搞不懂的瞬息万变却时刻都伤他颇深的社会所进行的微小的反抗。

《霸王别姬》中我最喜欢的场景当属 2 小时 18 分左右的那一幕，那时程蝶衣被养子小四儿夺去了虞姬一角，事后他将自己锁在房间里，师哥段小楼前来劝告：

“小豆子，你就听师哥的，服个软，那不还是我的霸王你的虞姬啊！”

“虞姬，为什么要死？”

“蝶衣，你可真是不疯魔不成活呀……可那是戏！！”

之后镜头从室外的段小楼切入室内背对着镜头坐在椅子上的程蝶衣，弦子与锣钹的声音应画面响起，程蝶衣缓缓转过头来，望向荧幕前的观众。在平稳的故事叙事中打破第四面墙带来的视听效力是极为震撼的：在这一刻，程蝶衣仿佛恍惚地意识到，一直以来自己所认定的现实，好像其实都是一场戏，自己并不是虞姬或是杨贵妃，却也不是生活在五十年代中国的伶人，而仅仅只是《霸王别姬》这部电影中，由张国荣扮演的虚构人物而已；自己一生都在演绎着别人碎片化的人生，而自己的人生却也只剩下碎片化的悲哀段落，显得如此虚假，如此凄凉萧条。

四

随着虞姬装束的程蝶衣拔剑自刎，段小楼高喊着蝶衣后轻吟了句小豆子，故事结束；影片开始播放演职员名单，影院亮起灯，名为《霸王别姬》的这场来自 30 年前的“魔法结界”开始逐渐坍塌，现实的空气从这破碎场域的四面八方涌入，将在场的所有人从戏剧性中唤醒。在电影开始前还互相毫不相关的我们，在短短的 3 小时里经历了北洋政府的糜乱，经历了日军的围城，经历了国民政府仓促地来去，经历了解放军的热烈鼓掌与高歌。



这种共同的体验让我对电影院的其他人们也产生了感情，某种如同藕断丝连，如胶似漆的感情；没办法，这是我的老毛病了，不知道是因为看过电影后人会变得感性，还是其他的什么原因，在经历了一场好电影后的我总是会对逐渐离去的观众们感到不舍，因为他们是与坐在同一个“洞窟”之中，与我分享同一种体验的人们，我总是相信这样的我们能够具有某种默契……

“よくわからないや…”（看得不是很懂哇……）路过我座席离场的一位女性对男朋友这么说，她的男朋友则挥挥手笑了笑，不予置评。

哈哈，说到底这种感情，不过是我个人的一厢情愿罢了。

走出影院时天已经完全黑了下来，被影院所在的大厦围起来的空地上，人们在围绕方形舞台跳着民族舞步，也许是为盂兰盆夏日祭典做准备；来自四面八方的行人涌入我的视野，并奔涌着离去。他们好像经过我时都沉默着，看向别处；又好像经过我时都看着我，并向我耳语，对我说："你该返回你的现实了。"

我的现实……是……？

我当然知道我的现实是什么。我来自中国河南省的一个小城市，我小学学习很努力因此升入了重点的初中，初中学习很努力因此升入了重点的高中，高中学习没那么努力因此大学落榜来到了日本，现在进入了一所并不有名的私立大学混日子——我至今为止的现实就是这样，冷峻，无聊，甚至不需要一百个字就能全部讲完；它至今为止没有发生过什么有趣的事情，以后也难说。

说到底，其他人的现实又是怎样的？

"我 17 岁就参加革命，在严酷的对敌斗争中学会了抽烟，那时候的环境条件都很恶劣，经常连饭都吃不上，搞烟就更难了，正所谓少年壮志无烟抽……客观条件不允许我戒（烟）嘛，你看 50 年抗美援朝，58 年大炼钢铁，60 年自然灾害，这不都得用烟顶着嘛……"《我爱我家》中的爷爷，以烟为线索，用简短的几句逗哏似的话，将自己颠沛流离的大半生云淡风轻地交代了出来。

老爷子的确经历了很多，就像程蝶衣一样，但是……倘若要程蝶衣回忆自己的过去，他又会怎样描述呢？哦对，他的回忆不就是《霸王别姬》这部电影嘛！

《霸王别姬》的叙事是碎片化，散落，而被时代的发展这条轴一件件串联起来的；程蝶衣人生中的过客如同戏里的角儿们似的你方唱罢我登场，程蝶衣同他们唱，他是个戏痴，戏迷，戏疯子！他只管唱戏，他不管台下坐的是什么人，什么阶级，他都卖力地唱，玩命地唱！抗日战争刚刚开始他就给日本侵略者唱堂会；他，给国民党伤病者唱戏，给北平行园的反动头子唱戏，给资本家唱，给地主老财唱，给太太小姐唱，给地皮流氓唱，给宪兵警察唱。他，给大戏霸袁世卿唱！

唱，唱，唱，他从 20 世纪 30 年代唱到新中国建立，在同最初的"楚霸王"唱完最后一曲霸王别姬之后，让自己如戏的人生落下的终幕。这，就是程蝶衣的回忆，如同他最后的舞台，空空荡荡附满了肮脏的灰尘，却显得如此凄美。

想到这样的程蝶衣，我便也开始回忆。当我开始回忆的时候，我最先开始回忆的并非我自己的人生，而是高二推了一暑假的《女神异闻录 4 黄金版》，高一天天晚上偷看的《混沌武士》，初中 3 年一期不落堆成山的漫画杂志；当然，我还会回忆起关于这个想法出处的《交响诗篇 Eureka Seven》。

"喂，听着的嘛？我说啊，不管音乐也好电影也好，比起它们本身所讲的内容，更重要的是能让我们回想起那时的记忆，以及人与人的关系，对吧！"

这些虚构早已与我的现实密不可分，成为了我所看到，所经历过，以及我本身的一部分，就像戏曲之于程蝶衣一样。而我们之间的区别在于，我为了在这冷峻的现实中保全自身



披上了名为现实的伪装，程蝶衣却一直将这最柔软真实的自己暴露于阳光下，尽管面对各种挫折，他依然能够坚持自己的信仰，并在信仰被摧残干涸，幻象消失之前死去。你说他愚钝也好，不疯魔不成活也好，然而这就是他的“从一而终”。



尾声

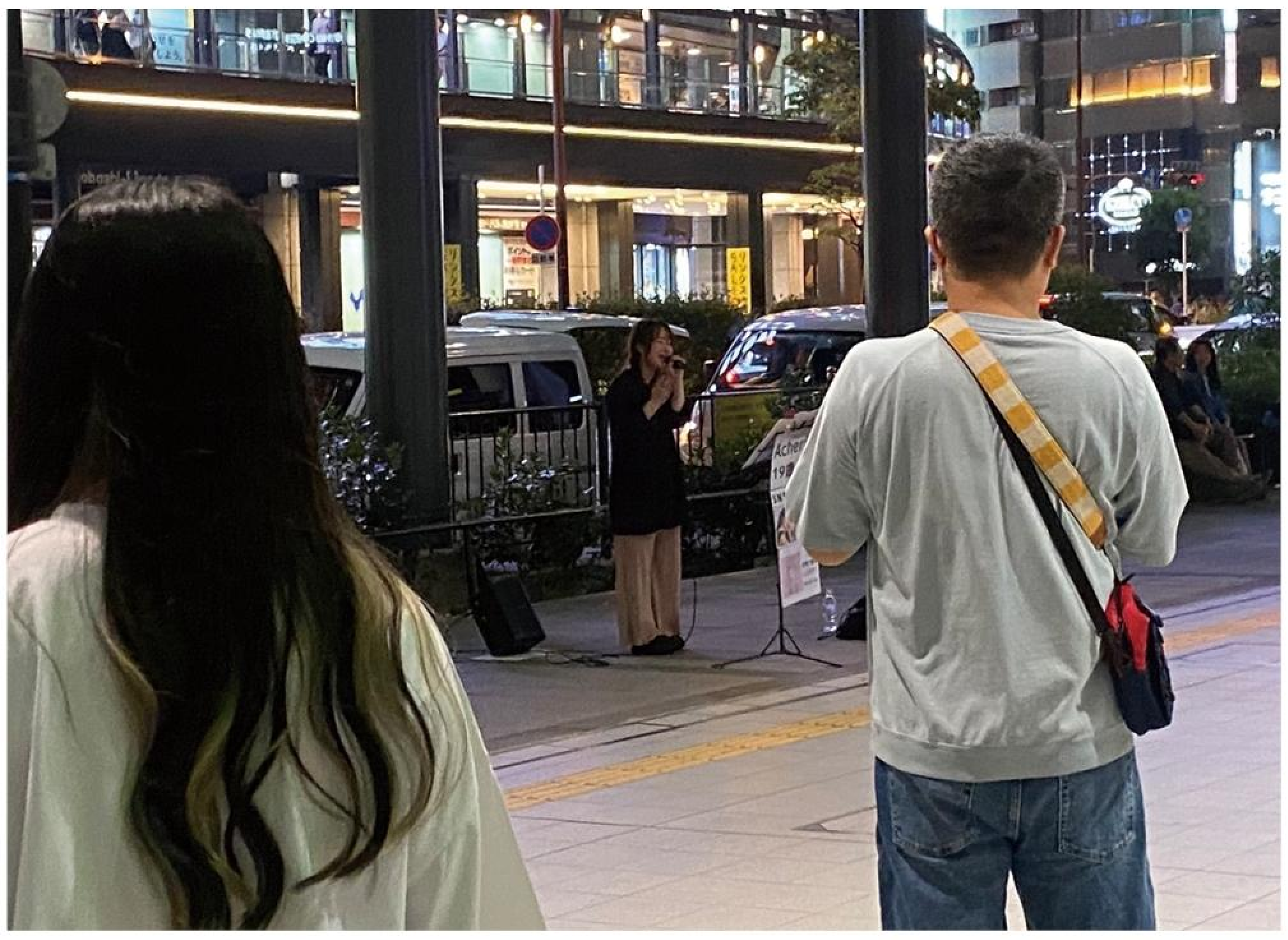
张国荣去世的时候我只有两岁，《霸王别姬》上映的时候我更是不知道在哪里，因此看到“公開 30 周年、レスリーチャン没後 20 周年”多少会感到有些无所适从。

现实在脉动，像一匹巨大得离谱的兽一样，它跳动的心脏每一秒都挤压着血液经过它的身体，每一秒它的身体在微观层面都在发生着变化：毛发的脱落与生长，细胞的新陈代谢，体内的化学反应……因为时间的流动过于滞重，因为它实在是过于巨大，尽管活在当下的人能够看到它每一项微小的变化，听到它挪动着的粗重脚步，但仍然无法感知到它的形态到底发生着怎样的改变，以及，至今为止走了多远；这种迟钝又使得他们在面对记载于纸面上的历史时感到生疏而隔阂，而虚构与演绎正是能融化这种间离感的东西。

《霸王别姬》对于几台戏剧的描绘是轻薄的，与中国社会几十年的的厚重悲怆形成了鲜明的对比。然而，这种演绎手法在收获深刻共情的同时，也在提醒着观众，电影中的现实终是虚构，与真正的现实比起来又是那样狭小，至于现实到底是怎样一副模样，每个经历过那个时代的人都会有说不完的话，道不尽的潜在文本，然而他们每个人又只能代表他们看到的那一部分。

作为庞大现实下的渺小个体，我所拥有的一切的力量，便是注视与记述的力量。我注视着一直以来的人生；注视着看到与听到的鲜活有趣但终究没能干涉其中的事情；注视着每一个电影院播放的电影与观众们，不管他们是沉默的还是喧嚣的，有素质的还是没素质的，我都爱着他们。因为他们是某个时代叙事的见证者，也是这个时代被叙事的一部分。

我有多讨厌藤本树，就有多喜欢《炎拳》，多喜欢人死后会去往电影院这个概念；在码到这篇文章的最后，我不禁会想，程蝶衣来到这座死后的电影院，会遇到什么样的人，看到什么样的电影呢？他与希区柯克、特吕弗是同时代的人，那他看到《四百击》中的那个小男孩是否会想起自己？或者，他会喜欢上在他死后不久上映的《潜行者》？不过，果然，我还是最希望他能够遇到张国荣本人，一见如故的他们在电影院相谈甚欢，聊着聊着忘了时候，完全没发现荧幕上放着的《霸王别姬》早已谢幕……



▲当晚梅田站前卖唱的女生，许多初出茅庐没有什么名气的艺人会选择人潮密集的这里宣传自己，这是我在日本除电影院外第二喜欢的地方。











《游戏·人》第 81 辑音乐分享

1.Ticking Away

2.Holding Out For A Hero (Japanese)

3. 强风大背头

4. 萨卡萨卡班班甲鱼鱼

5. 我已成瘾

6. 长夜杯空

7.Not On The Sidelines

8.The Hourglass

9.Kick Back

10.Athena, the Tireless One

11.Voltes V No Uta

12.Magic

13.Anna

本歌单已收录至［UCG 游戏机实用技术］的网易云官方账号

Ticking Away

作词：Grabbitz、bbno$　　演唱：Grabbitz、bbno$
出自《无畏契约》2023全球冠军赛



以《英雄联盟》闻名的“拳头”公司（Riot Games），一直以来都被玩家称为被游戏耽搁的音乐公司，耳熟能详的赛事主题曲、以游戏角色组成的偶像组合，即便从未游玩游戏、观看比赛，也或许早有耳闻。《无畏契约》自冠军赛开办以来也延续了这一优良传统，今年的主题曲《Ticking Away》堪称“拳头”的又一杰作，令玩家热泪盈眶又热血沸腾的 MV，让本曲在玩家心目中的地位更上一层楼。

这首 MV 讲述了一个少年，与童年玩伴相识，并在他们的影响下，逐步走上职业赛场获得荣誉的故事。乍一看是个相当老套的故事，但在桥段、镜头设计上都别出心裁，歌词、情感与画面完美融合。不仅讲好了一个完整的、生动的拼搏故事，也充分展现了游戏和赛事特色，不仅在艺术层面维持了高水准，更是能通过 MV 鼓舞人心。

主人公在球场上与今后的挚友们相识，虽然屡屡受挫，但在朋友的鼓励和帮助下，贯彻着“One more（再来一次）”的信条不断地克服困难。随后众人搬进一件破旧的车库，在相对艰难的条件下游玩《无畏契约》，主人公表现出了过人的天赋。MV 真正的魅力也就此显现出来，游戏与现实、英雄与现实间的镜头切换极为流畅、丝滑。通过英雄技能进行转场，不仅视觉效果惊艳，也表达了“玩家与英雄双向选择，互相认可”这层含义。这类镜头设计在 2021 年的主题曲 MV 也有运用，但如今的表现形式更加多样，故事性更强、更连贯。挚友带球过人的动作、伸手指挥的姿势，都与游戏角色合而为一，游戏内外都为主人公指引了前进的方向。

随着第一段副歌结束，便是对众人生活的刻画，他们一同商讨战术、练习，一同度过了彼此最美好的青春。在网吧打比赛时，桌上的便利贴写着“我帮你看身后”，游戏中他们相互配合、共同取得胜利，现实中也相互照应、成为了彼此前进的动力。值得一提的是，这段 Rap 也恰到好处，既延续了情绪表达、歌曲风格，也没有喧宾夺主。而句尾的“Woah”“Four”“More”都伴随着一阵赛车的轰鸣声，堪称点睛之笔。故事上，众人迫于现实的压力，不得不各奔东西，放弃了曾经的梦想。只有主角一人坚定地走上了继续追梦的道路，终于收到了职业俱乐部的邀请。游戏中新队友发出邀请、伸出手的一幕，与球场上朋友的鼓励相呼应。此时歌曲逐渐变得平缓，转为由钢琴演奏，舒缓的音乐伴随着轻微的欢呼声，主人公踏上了职业赛场，被聚光灯环绕，全世界的目光汇聚于此。但他内心平静，默默地在屏幕下贴上了“One more”的标签，此时也看到了台下前来观赛的挚友，瞬间燃起了熊熊斗志。歌曲再次进入高潮部分，依旧是玩家与英雄、现实与游戏间的转场，但还加入了现在与过去、主人公与挚友间的切换。在赛场上，主人公操作着本命英雄盖可大放异彩，并且做出了挚友们的招牌动作：伸懒腰、带“球”过人、伸手指挥，一个个挚友的脸庞也浮现在眼前。这首 MV 成功的原因，除了上述的镜头设计、情感表达等因素，还有足够“接地气”的立意。它对于伙伴、青春、努力、成长的刻画足够出彩，并且能够满足大多数玩家的电竞梦，抓住了大众玩家，才能让游戏、赛事生态更加充满活力。



Holding Out For A Hero (Japanese)

作词：壳野雅勇　演唱：ReN
出自《俄罗斯方块》插入歌



沐枫 推荐

说这首歌原曲说是在电影里用烂了也是一点不过分的。且不说很早以前的《怪物史瑞克2》，2023 年《雷霆沙赞！众神之怒》《超级马力欧兄弟大电影》里都有这首歌。鉴于原版歌曲就是有这样的影响力，所以这次我推的是《俄罗斯方块》中的日文版，实际上影片里还有俄文版，如果有兴趣大家也可以找找。日文版歌词的一个特色在于——所谓“英雄”可以理解为“内心中更好的自己”，这也让这首曲子经常被电影用在主人公突破困难的桥段中。本曲虽然是重新编译，但依旧继承 80 年代音乐的独特风格，沉重的合成器音效让你绝对搞不错，节奏起来后立刻就像穿越一般回到了那个年代。而且，这一版还在原基础上插入了游戏音效，使得乐曲更贴合故事。ReN 的演唱相较之原版那种爆发的情绪，也作出了自己的诠释，不难感受到一种“沉静地燃烧”感。



愛は奇蹟を信じる力よ
爱是相信奇迹产生的力量
孤独が魂 閉じ込めても
即使孤独封闭心灵
ひとりきりじゃないよと　あなた
你也并不孤单
愛を口移しに　教えてあげたい
我想亲口将爱意传达给你
I need a hero
我需要一个英雄
胸に眠るヒーロー　揺り起こせ
唤醒心中沉睡的英雄吧
生命より　重い夢を　抱きしめて走れよ
抓住比生命还重要的梦想奔跑吧
I need a hero
我需要一个英雄
つかまえてよ　ヒーローその手で
抓住我，英雄，用那只手
夢をもし　あきらめたら
如果放弃梦想
ただの残骸だよ
便只是一具躯壳
誰がやるというの　あなたの他に
除了你以外，谁还能做到
震える肩に　ささやいたわ
对着颤抖的肩膀低语
淋しいのは　あなただけじゃない
孤独的不止是你
心の傷口に　ナイフたてて
心中的伤口犹如利刃刺入
I need a hero
我需要一个英雄
傷だらけのヒーロー　誰でも
谁都是带着伤疤的英雄
悲しみに　振り向いたら
如果回头面向悲伤
明日が見えないよ
是看不到明天的
I need a hero
我需要一个英雄
I'm holding out for a hero 'till the morning light
我等着一个英雄，直到曙光初现
He's gotta be sure and it's gotta be soon
他一定是坚定的、果断的
And he's gotta be larger than life
他一定是不同凡响的
I need a hero
我需要一个英雄
胸に眠るヒーロー　揺り起こせ
唤醒心中沉睡的英雄吧
Up where the mountains meet the heavens above
登上高山与天堂交汇的地方
Out where the lighting splits the sea
前往闪电劈开大海的地方
I would swear that there's someone somewhere watching me
我发誓有人在某处注视着我
Through the wind and the chill and the rain
穿过大风、寒冷和雨水
And the storm and the flood
风暴与洪水
I can feel his approach likke a fire in my blood
我能感觉到他的靠近，就像我血液中的火焰

强风大背头

词曲:ゆこぴ　演唱:歌爱雪
出处:一名因为出门就会被强风吹乱发型所以不想出门的作者

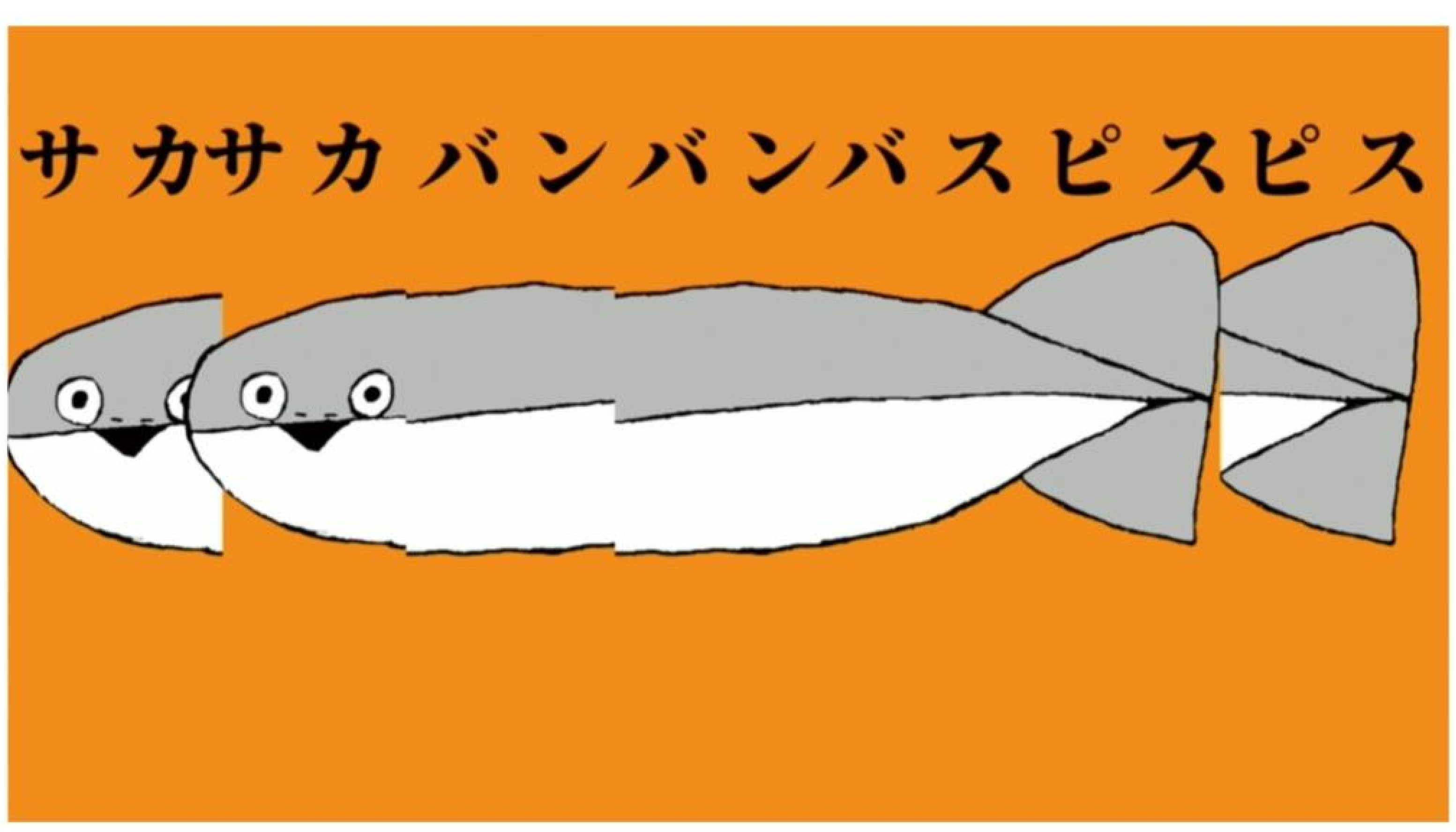



豆乱 推荐

2023 年，甚至说近几年内最火热虚拟歌手单曲的地位，或许都将被一首节奏轻快魔性的曲子垄断，《强风大背头》凭借全网播放数五千余万的成绩傲视群雄，多少还是有些超出想象。本曲本家的歌手是有着 14 年资历的 9 岁 VOCALOID 小学生歌爱雪，按理说这首可可爱爱的曲目非常适合她的年龄段。但事实上，由于歌爱雪声线的特殊性，在工作中时时被人拉来唱出足具崩坏感的歌曲。而这首歌终于是让她原设回归，甚至还将她代表性的日本小学生装备——竖笛用于歌曲中最洗脑的部分。

萨卡萨卡班班甲鱼鱼

词曲:やかもち　演唱:琴叶姊妹
出处:一名想让大家都认识一下萨卡班甲鱼的作者



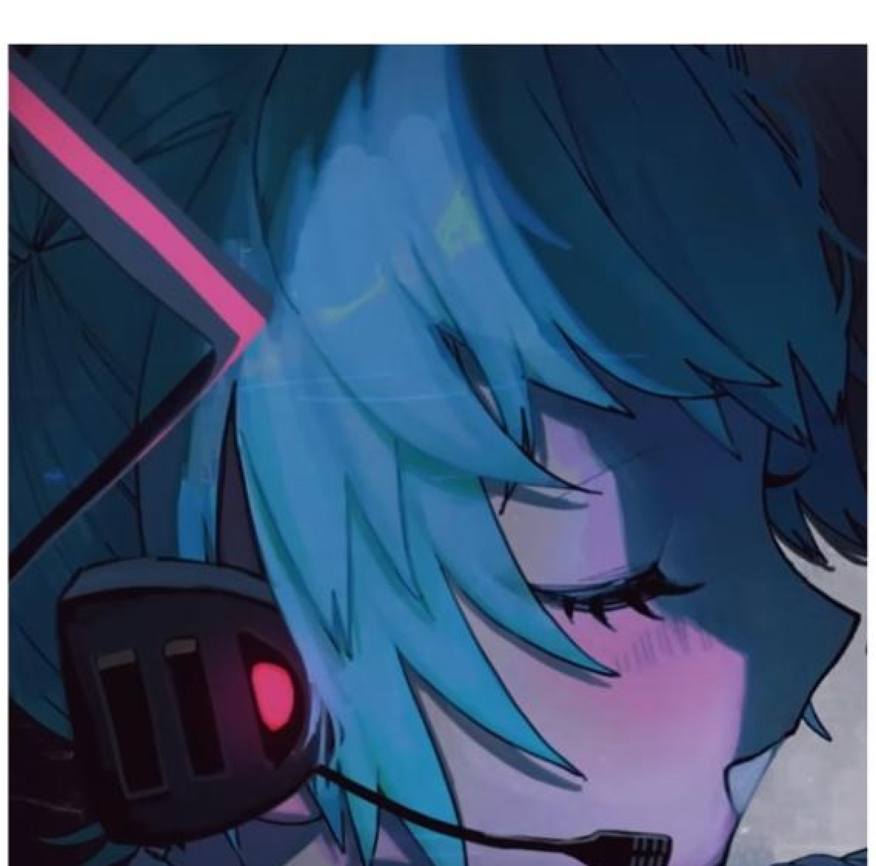

豆乱 推荐

“想让大家都认识一下萨卡班甲鱼……这家伙真是一副难以言喻的生气表情，让我想把他转过来……”

这句话是原作者在 NicoNico 投稿下的简介。萨卡班甲鱼是人类老祖宗级别的奥陶纪脊椎生物，时至如今人类当然没有它当年的照片，便只能顺着化石来复原。而作者就是遭到了芬兰自然历史博物馆复原的萨卡班甲鱼的一些小小震撼——本曲的曲绘不是抽象派，而是写实派。萨卡班甲鱼张着倒三角的嘴，用让人严肃不起来的魔性表情表现出仿佛在拷问众生的态度。而歌曲本身的曲风，也和这位主角一样魔性至极。

我已成瘾

词曲:みきとP　演唱:初音未来/里命
出处:みきとP在7月上传的初音未来单曲




豆乱 推荐

创作了《离去之原》《1 2 FanClub》《ロキ》等作品的みきと P，在今年 7 月份上传的初音未来单曲《我已成瘾》再次吸引了诸多听众的关注。这首歌曲从关注度到主题以及歌曲风格，都给人以“文艺复兴”的感觉，歌曲描述了一名依赖初音幻象而存活的主人公，空灵暗沉的曲调让人尝回十多年前的味道。对于 VOCALOID 听众而言，每年都有迹象证明“文艺复兴”。虽然昔日巅峰光景终究没有什么复现条件，但其实从不是 VOCALOID 下滑了，而是世界更大了。人们来了又去，初心也会改变，但就像这首曲子一样，总会有人把我们带回以前。

长夜杯空

作词：Haku 作曲：DMYoung 演唱：说说Crystal
出自《风灵玉秀》



咳咳，我真的不是来安利动画的……

首先表明一下成分，我就是小时候趴在被窝里面，用手电筒看武侠小说的那批人，至今武侠也是我最喜欢的影视和小说题材之一。

先给不了解的朋友介绍一下《风灵玉秀》，这部动画最开始是起源于 2016 年 B 站拜年祭上的一个歌曲节目的 MV，而那首歌曲则是用调音软件将周杰伦声音女性化后的《发如雪》（一般把这个声音称之为“周婕纶”），配合《发如雪》凄婉的旋律，MV 讲述了一名女贼闯入了一个大户人家的院子当中偷东西，被这家的大小姐发现，二人意外结识成为好友的故事。因为这个 MV 质量实在是太高，许多人都对故事中两名少女的故事感到好奇，在粉丝的呼声之中,便发展出了以 MV 中两名少女为主角的动画《风灵玉秀》。

《风灵玉秀》本身就是从歌曲的 MV 中发展而来，动画也就在几首原创音乐上面下足了功夫，可以说每一首都非常好听。至于为什么在这里会分享第二季的主题曲《长夜杯空》，单纯是因为动画的第二季是在今年播出的，时间距离现在比较近罢了，动画中的每一首音乐我都非常喜欢，如果各位有兴趣请一定要去听一听！

回到《长夜杯空》这首歌上。编曲方面，毕竟是作为动画 OP，整首歌给人的感觉还是很燃的。因为《风灵玉秀》讲述的是两位少女携手闯荡江湖的故事，歌词自然是充满儿女情长，又不失江湖豪气，两名女主的名字同样也被藏在了歌词当中，此外词中也有不少地方引经据典，有兴趣的读者回过头也可以观察一下。武侠、诗词这种东西也算是一种中国人的模因，其中的东方韵味和中式哲学很容易引起我们的共鸣，如果各位感觉这首歌还不错的话也可以多多关注一下《风灵玉秀》，毕竟有一说一，从动画打斗场面来看，制作组还是有点窍的……





秋 来时雨疏风骤 打落海棠不问缘由
一池镜湖 万点离愁吹皱
秋 路远酒凉马瘦 不知日月换星斗
多少离人 如寄江湖漂游
月未见明 雪未降透
远行人 留得寒梅相守 藏红袖

君不见 大漠千尺沙 独种相思的 红豆
风雨飘摇弦如绷 亦从容
拾柴添火折青松 云重情浓
山啸权当小林风 自不动
待到明日赏 枫花遍红
银鞍飒沓心意通 歌相从

轻裘添衣温酒共 长夜杯空
凭我化剑成锋 执手荡风破
深藏明月如旧
守得 云散又相逢

Not On The Sidelines

作曲：寺山善也　演唱：Randy Marx、Rocco808
游戏《街头霸王6》主题曲



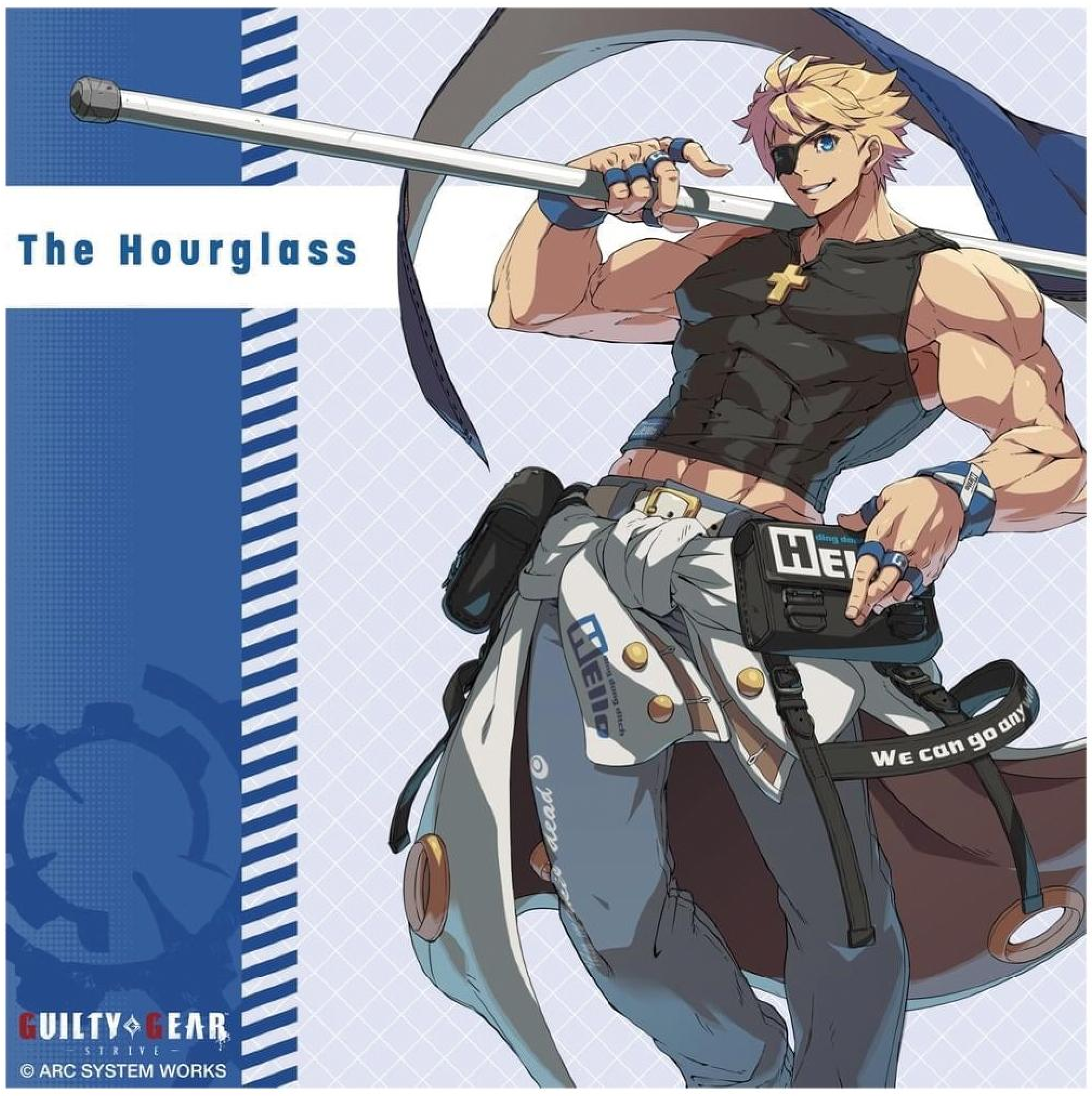


和游戏的街头涂鸦的美术风格相对应，本次《街头霸王 6》的主题曲也非常巧妙地采用了 Rap 风格，以地道的说唱为玩家带来一段极度洗脑的旋律。快节奏的旋律仿佛在敦促所有人都向前猛攻，而非消极防守——而你也的确应该这么做。

毕竟实际战斗时就如同歌名中所写的那样，在全新的斗气系统的加持下，进攻的手段多种多样，让这作在版边的防守时的压力极大，被人推进版边是一件非常危险的事情。所以无论如何，别留在版边（Not On The Sidelines）。与其蹲在角落一味挨揍，不妨像这慷慨激昂的曲调那般，放手一搏直接打回去。

The Hourglass

作曲：石渡太辅
游戏《罪恶装备 奋战》Sin Kiske角色主题曲





一如既往，《罪恶装备 奋战》在新角色出来后都会附带一曲角色个人专属的主题曲，作为第二弹季票第二位角色登场的 Sin 也不例外。虽然此时的 Sin 连九九乘法表都还记不明白，但已经能释放暴君怒吼和骑雷的他已经准备好大展身手了！

正如这位年仅五岁的阳光开朗大男孩所表现的那般，本曲的歌词处处透出着张扬与不羁，旋律则是以系列经典的摇滚风格呈现，是一首标准且出色的《罪恶装备》主题曲。

当然了，希望 Sin 能在下一次大更新中能获得上方修正，现在这样属实有点弱。以及希望 Sin 的八岁母亲 Dizzy 能尽快在游戏中参战，到了第三弹季票的第一位角色公布后我们仍然未能见到她的身影，作为人气角色来说未免也太晚了。

Kick Back

词曲：米津玄师　编曲：米津玄师/常田大希　演唱：米津玄师
出自《电锯人》



睡魔 推荐

姑且不论动画怎样，但这次《电锯人》的 OP 还是比较出色的。根据米津玄师自己供述，他为了做出能和原作相配的歌曲，用尽全力，非常艰难才写出了这首歌。

虽然藤本树的成功有着诸多因素，但在网络上一个词是始终绕不开的，那就是犯病。天马行空的故事发展，让人始料未及的情节转折，这些奇妙的构思，让人不由感叹“精神病人思路广”，犯病也就成为了藤本树的名梗。而这首歌，似乎也有着不小的病。且不说这支离破碎不知所云的歌词，歌曲的 MV 风格也是神鬼莫测。从健身房广告一转公路片，最后美团骑手死亡冲锋。每一个场景都显得莫名其妙而又颇为有趣。全曲精华大概就在第二段副歌前，歌曲的 BPM 突然下降，米津用嘶吼般的声音唱出想要毁灭一切，然后被冲来的宫本浩次（误）创飞。听众的脑回路随着整首歌一起得到了升华，而心里或许已经在安排米津玄师的病房了吧。



努力　未来　A BEAUTIFUL STAR
努力 未来 像一颗美丽的星星
努力　未来　A BEAUTIFUL STAR
努力 未来 像一颗美丽的星星
ランドリー今日はガラ空きでラッキーデイ
洗衣店今天完全没人真是幸运
かったりい油汚れもこれでバイバイ
终于能去掉这些顽固污渍了
誰だ誰だ頭の中　呼びかける声は
在我的脑海中呼唤的声音 到底是谁
あれが欲しいこれが欲しいと歌っている
在叫着那也想要 这个也想要
幸せになりたい　楽して生きていたい
我想变得幸福 想要轻松地生活
この手に掴みたい　あなたのその胸の中
想用这双手抓住你的心
ハッピーで埋め尽くして　レストインピースまで行こうぜ
用幸福将其填满 直到我能够安息
いつかみた地獄もいいところ　愛をばら撒いて
曾经见到的地狱似乎也不错 在播撒着爱意
アイラブユー貶してくれ　全部奪って笑ってくれマイハニー
我的甜心 我爱你 请贬低我吧 将我的一切夺走再嘲笑我吧
努力　未来　A BEAUTIFUL STAR
努力 未来 像一颗美丽的星星
なんか忘れちゃってんだ
好像忘记了什么
4443で外れる炭酸水
这瓶苏打水也没中奖
ハングリー拗らせて吐きそうな人生
让我的饥饿无法缓解 令人作呕的人生
「止まない雨はない」より先に　その傘をくれよ
在说“雨会停的”之前先把伞给我吧
あれが欲しい　これが欲しい　全て欲しい　ただ虚しい
想要那个 想要这个 全部都想要 真是空虚
幸せになりたい　楽して生きていたい
想要变得幸福 想要轻松地生活
全部滅茶苦茶にしたい　何もかも消し去りたい
想要把一切毁掉 让所有东西消失
あなたのその胸の中
那些存在于你心中的东西

Athena, the Tireless One

作词:Tom Mills　作曲:祖坚正庆
出自:《最终幻想14》6.4版本8人大型任务“万魔殿天狱篇”4层战斗音乐



随着 6.4 版本的更新,《最终幻想 14》“晓月之终途”资料片 8 人大型任务系列“万魔殿”的故事也引来了最终章,在突入其来现身于星海中的万魔殿内,光之战士将直面古代世界中万魔殿的典狱长,企图成为“神”的古代人研究者雅典娜。这首歌曲一反《FF14》过往大型任务战斗音乐主打宏大、史诗的传统,而是以一首看似明快,实则魔性的电子乐来呈现。欢乐的曲调下夹杂着不和谐的变奏,配上体现着雅典娜自身傲慢与癫狂的歌词,让这首歌散发出一种不可名状的混沌感,也与雅典娜这场 BOSS 战的设计风格形成了完美的契合。

※受篇幅所限,这里只为大家放出第一循环歌词的翻译。

thena, the Tireless One
Soul, laid bare
所有的灵魂
Foul and fair
一览无遗,众生平等
Every secret, every odyssey
所有的秘密,所有的旅途
Answers unfold, one with the truth divine
答案揭晓,那便是唯一神圣的真理
[预合唱]
By mine guiding hand, perfected we stand
一切都将由吾之双手引导至完美
I won't be denied, you are mine
吾乃绝对正确,汝将臣服于吾
You were blind, a fool 'til the end
汝等愚者只需盲从于吾,直至永远
Cast down forevermore
陷入永恒的坠落
I create, manipulate your kind in my image, my chosen ones
汝等不过是自吾意像中为吾选中而诞生的造物
For you, the time has come
对汝等而言
Sun is setting
日落之时已至
[合唱]
Say goodnight
入睡吧
With each bite does your sanity die
汝等的理智已在一次次的噬咬中流失
Sucking the life out, letting the dark
汝等的生命即将被黑暗所替代
Inside, say a prayer as the light leaves your eyes
汝等双目中的光明即将消逝,献上祈祷吧
Or scream all you like, your gods can't hear you
无论怎样呼唤,都早已被汝等的神所抛弃
Say goodnight
入睡吧
To weakness that you hide behind
隐藏起汝等的软弱
Leaving the lies, leaving the fear
放下谎言与恐惧
Inside, never once were you truly alive
汝等从未真实地生存于这个世界上
So scream all you like, no one can hear you
汝等的呼唤不会被任何人所听到
(Pandaemonium!)
(万魔之殿!)
[副歌]
Pride, greed, in mud thrive these seeds
在泥土中撒下傲慢和贪欲的种子
Rotten and reeking the fruits of your making
经汝等之手结出腐烂的果实
Testify
见证之刻
Come take a bite
噬咬一切吧
Pride, greed, first we were warped
吾等渴望更多的傲慢和贪欲
Twisted and broken, the words left unspoken
扭曲和破坏,最终残留不可诉说之语言
Journey's end
旅途的终点
As I ascend
我将最终成神
(Pandaemonium!)
(万魔之殿!)

Voltes V No Uta

作词：八手三郎　演唱：Julie Anne San Jose
出自《雷霆Ｖ 遗产》



尽管在《超电磁机器人雷霆Ｖ》的菲律宾翻拍版《雷霆Ｖ 遗产》在语言、角色等方面都经受了本地化，但出人意料的是，原作的主题曲《ボルテスＶの歌》竟然以翻唱版的形式保留了下来，且翻唱者并非日语使用者，而是邀请菲律宾歌手茱莉·安·圣荷西参与，用日语将本曲翻唱出来，足见菲律宾人们对原作的喜爱。此外，茱莉在此前并未学习过日语，这次翻唱是她依靠着身为歌手的优秀功底，经过一段时间的学习掌握了日语才促成的。而支持她的动力说来也巧——她本人、甚至她的男朋友，都是《超电磁机器人 雷霆Ｖ》的忠实粉丝，因此茱莉在最初得知自己会成为翻拍版主题曲的演唱者时，她自己的心中也是激动万分的，这部动画在菲律宾的人气之广，由此也可见一斑。在茱莉的努力下，这首翻唱版在继承了原版朗朗上口的歌词与动感旋律的同时，又通过富有力量感的独唱唱出了自己的特色，可以说与堀江美都子演唱的原版各有千秋。



たとえ嵐が吹こうとも
即便风雨呼啸而来
たとえ大波荒れるとも
即便惊涛骇浪肆虐
漕ぎ出そう　戦いの海へ
也要深入那战斗的海洋
飛び込もう戦いの渦へ
纵身越向战斗的漩涡
見つめあう　瞳と瞳
凝视着彼此的双眼
ぬくもりを信じあう
信任着彼此心中温暖的
五人の仲間
五位好伙伴
ボルテスＶに全てをかけて
将一切寄托在这雷霆Ｖ之上
やるぞ 力の尽きるまで
上吧、战斗至力竭为止
地球の夜明けは　もう近い
地球的黎明、已近在眼前

たとえ雷降ろうとも
即便雷鸣电闪
たとえ大地が揺れるとも
即便地动山摇
飛び出そう　戦いの空へ
也要越向战斗的天空
守ろうよ 戦いの庭を
守护这战斗的庭院
握り合う　互いの手と手
紧握着彼此的双手
真心を信じあう
相信着彼此真心的
五人の仲間
五人好伙伴
ボルテスＶに命をかけて
将生命寄托于这雷霆Ｖ之上
ゆくぞ 勝利をつかむまで
去吧、战斗至紧紧抓住胜利
宇宙の夜明けは　もう近い
宇宙的黎明、已近在眼前

たとえ獣が吠えるとも
即便恶兽狺狺狂吠
たとえ行くてを塞ぐとも
即便前路遭到阻拦
歌おうよ 戦いの歌を
也要唱出那战斗之歌
語ろうよ 戦いの道を
讲述那战斗的道路
足並みをそろえていこう
携手齐步向前行进
お互いを信じあう
坚信着彼此的
五人の仲間
五位好伙伴
ボルテスＶに預けた命
寄托给雷霆Ｖ的生命
飛ぶぜ 宇宙の果てまでも
飞翔吧、直至宇宙的尽头
皆の笑顔も　もう近い
大家的笑容、已近在眼前

Magic

演唱者：Kylie Minogue
出自《舞力全开2023》



近来欧美乐坛劲吹复古风，不光火了杜阿·利帕等一众新丁，也让凯莉·米洛这样的老炮焕发了青春。凯莉·米洛出生于 1968 年，如今 55 岁的她依然活跃于流行乐坛，可以说是相当令人敬佩了。

凯莉·米洛出道很早，国内歌迷对她的爱称是“钙莉”。她出道的时候是 20 世纪 90 年代，当时美国乐坛群星璀璨，身为澳大利亚人的她在美国备受压制。但她在英联邦地区如英国、澳大利亚极受欢迎，是最成功的英联邦女歌手之一。凯莉·米洛的歌在国内也火过一段时间，最有名的当属《Can't take you out of my head》，光看名字大家可能还想不起来，但一听 BGM 相信大家的 DNA 就会动了。

《舞力全开 2023》收录了凯莉·米洛于 2020 年推出的新曲《Magic》，这首歌再次于英联邦地区霸榜。这首歌回归了 20 世纪最后 20 年流行的 DISCO 风格，让人一听就有舞蹈的冲动。歌词同样可圈可点，没有如今欧美流行歌曲中频繁出现的生造词和拟声词，一样道出了演唱者的心声。写这首歌时凯莉已经 52 岁了，却依然能在欧美乐坛占据一席之地，正如歌词中所写的那样：你相信魔法存在吗？



※受篇幅所限，在此仅节选开头的片段。

I feel like anything could happen
我感觉任何事情都有可能发生
The stars look different tonight
今晚的星星看上来格外不同
They're glowing all around me
它们在我身边闪着光芒
It's flowing through my body
星光穿透我的身体
I can feel it, I can feel it
我能感受到 我能感受到
Don't know if I'm awake or dreaming
我不确定我是醒着还是在做梦
There must be something in the air
空气中蕴含着一些东西
The time is disappearing
时间逐渐流逝
This moment's never leaving
此刻永不结束
I can feel it, I can feel it
我能感受到 我能感受到

You got me started and nothing on earth can stop it
你让我沉迷没有什么能阻止我
It's crazy, I'm falling
这很疯狂 我已神魂颠倒
I don't know what else to call it
我不知道怎么形容我的感觉
Boy, do you believe in magic?
你相信魔法存在吗？
Do you, do you, do you?
你相信吗 你相信吗？
Do you believe in magic? Oh
你相信魔法存在吗？

Free falling, it's a new emotion
自由坠落 这是一种新的感觉
I swear there's diamonds in your eyes
我从你的眼中看到了钻石般的光芒
Come hold me like you mean it
请抱住我 就像你心中所想的一样
Don't wanna keep this secret
不要再保守这个秘密
Can you feel it? My heart beating
你能感受到 我的心在怦怦跳吗？
You make me wanna do these wild things
你让我不禁想要做些狂野的事情
Your touch is supernatural
你的抚摸不同寻常
Ooh, I can't fight this feeling
我无法抵抗这种感觉
I'm floating through the ceiling
我正向上穿越着天花板
Can you feel it?
你能感受到吗？
I can feel it, oh oh
我可以感受到

Anna

作词：陈懿雯　作曲：郝旭峰　演唱：Vanguard Sound
出自：《少女前线》2023年大型活动“慢休克”主题曲



三日月 推荐

在开服 7 周年后，《少女前线》也在 2023 年春季开展了久违的大型活动。作为本作故事最终章的序幕，玩家（再次）迎来了分别——人气角色之一的安洁莉娅的人生以一种让人无法释怀的方式划上了句号。作为这次活动的主题曲，歌名中的安娜正是安洁莉娅的原名，而歌词也很好地印证了她作为无名英雄和理想主义者的一生。



Through love and hate
历经爱与恨
With joy and pain
相伴喜与忧
We never say goodbye
我们永远不会说再见
Until we have no choice
直到别无选择
For places we’ve been
为了我们曾踏足的土地
For times we’ve shared
为了我们曾共处的时光
We raise a glass of smiles and tears
用欢笑与泪水盛满酒杯
And cheer for friendship
为友谊干杯
Born in black and white
生于光暗之间
Hopes hide out of sight
希望隐于尘世
God of fortune is miserly, right?
命运之神如此吝啬，不是吗
When rain batters from sky
当暴雨倾盆而下
Piercing eyes with sighs
双眼被叹息刺伤
The oath was drained by
誓言不再
Death sufficed
归于死亡
Wine on me, let’s drink the taste of fate
和我一起举杯，品尝命运
Loneliness, good flavor for warriors
孤独正是战士的宿命
Be nameless, be weightless
隐姓埋名，轻如鸿毛
Survived on the only aim
生存的目的只有一个

The sparks in my heart
我心中的火花
Burnt all paths I found
燃尽了我所有的道路
Growing to an old wound
化作旧伤
I heard what howling wolves are proud of
我听到狼群咆哮
Iron and blood
源自血与铁的骄傲
Dyed dreams by mud
过去的梦想
Betrayed, invade
因背叛而褪色
For a world more than light and shade
为了创造一个凌驾于光影的世界
When definition fails
当自我消失
No more fairy tales
童话不再
Princess is holy knight
公主变作骑士
Heads are tails
正反合二为一
Wine on me, let’s drink the taste of souls
和我一起举杯，品尝灵魂
Mourning for the kids never play offshore
为还未离家便夭折的孩子们哀悼
Be faceless, be painless
没有脸庞，没有痛苦
Survived without fire cannons
不必为了生存而战
Wine on me, let’s drink the taste of fist
和我一起举杯，品尝打击
What’s gonna be left in adversity
在逆境之中还有什么能够幸存
Be brave, be wise
变得勇敢，变得睿智
To witness the last eve
一起见证终局的黄昏



影像评台

2023 年已经度过了一半有余，爱看电影与外语剧的粉丝们或许对今年的满足度不算太高，大制作电影们虽然“拉胯”的不多，却也有些惊喜不足，基本都和观影前预期相符，而且从产量上来讲也不如当年；而外语剧集更是庸作连连，就算质量相对好一些的也必须得对上胃口了才看得下去，想要找到发光的金子得去偏僻的角落淘金。不过对国内观众来讲，2023 也是个惊喜频频的年份，年关的电影大战中出现了一部放眼世界都属于顶级制作的《流浪地球 2》，而在国产剧中更是有诸如《狂飙》《漫长的季节》《三体》这样“更符合中国宝宝体质”的作品诞生。

不过，在 2023 心情最欢腾的，恐怕还得是“二次元”。如果说在前些年一直叫着“日本动画要完”，那的确是从很多角度来看都似乎要完。但若是今年再喊这个口号，恐怕就有点不解风情了，不论是喜欢硬派剧情的还是软软卖萌的，2023 至今的几个动漫季度中都能找出佳作，数量级完全压过了各路三次元影视。眼尖的读者们大概已经发现，本栏目的名字被改作了“影像评台”，相比以往纯粹的电影浓度，本次我们的二次元浓度即将爆表——不过因为有很多动画电影，所以其实电影浓度似乎也没降太多？

文：UCG 众编　统筹：豆乱　美编：Juxi





辉夜大小姐想让我告白 —初吻不会结束—

かぐや様は告らせたい - ファーストキッスは終わらない -

从去年开始，赤坂明手下的《辉夜大小姐想让我告白 ~ 天才们的恋爱头脑战 ~》漫画开始出现剧情崩坏的状况，各种有违人设的剧情引起很大争议，最终也在 11 月 2 日不那么安稳地落地。据说这一切是因为他遭遇了情感挫折而导致的，如果真是如此倒也不难理解。让恋心破碎的人写《辉夜》这样甜甜蜜蜜的纯爱喜剧，只能说有些强人所难，他没有因此转变成藤本树那样的“精神病人”让女主角一拳打穿男主角就谢天谢地了。

不过，能够理解不代表能够接受，既然这些争议内容被发表还拿来卖钱，读者们的争议也就无可厚非。但幸运的是，《辉夜》的动画或许拥有世界上最热忱最美好的制作组之一。在今年 3 月末，共计 4 话的《辉夜大小姐想让我告白—初吻不会结束—》开始了放送，这部 OVA 式的动画剧集的制作质量可谓高得爆棚，制作组并未由于漫画的各种风波而冷却了热情，反倒是拿出一种“最后一次”的干劲来。与先前较为群像、以日常剧情为主的形式相比，这 4 话的内容基本围绕着男主与女主间最大的“告白”主线来推进，比起以前笑嘻嘻地看两人拉来扯去，这回更有了“好想急死你”的独属恋爱剧的紧张感。4 话映毕，一场美好如初恋的恋爱喜剧在此画上了句点。

原作：赤坂明　**导演：**畠山守
动画制作：A-1 Pictures



偶像大师灰姑娘女孩 U149

アイドルマスターシンデレラガールズ U149

作为一个已经存在 18 年的日本重度宅向多媒体 IP 的分支企划，《偶像大师灰姑娘女孩》在其第 12 个年头迎来了自己分支衍生漫画《偶像大师灰姑娘女孩 U149》的动画化，监督是此前因执导电视动画《无职转生～到了异世界就拿出真本事～》而小有名气的冈本学——而他本人也参与过 2015 年播放的电视动画《偶像大师灰姑娘女孩》。与之相对应的，是电视动画制作方面依旧稚嫩的 CygamesPictures 以及全网查无此人的全集脚本村山沖。

从成品来看，制作组的发挥可谓相当出色，表现出了高水准的专业性与对《灰姑娘女孩》的高浓度认知：在有限的 12 集容量里，动画对漫画原作的内容进行了大刀阔斧的原创，9 名角色的个人回在尽可能让一般观众也能看懂的同时，加入了大量重度受众们所熟知的、出自其他媒介（比如游戏、广播等）的内容或梗——毕竟这些角色的游戏原作初登场皆在 2011~2013 年间，因而在其他媒介上都有着大量的积累；在此之上，动画附加了数位前辈偶像的戏份（《灰姑娘女孩》偶像数量为 190 人），并在有限的时间里出色地完成了对这些前辈们的塑造。

另一点对于我而言值得称道的是，脚本一边维系了自 A-1 Pictures 以来建立的固定单人回框架，一边根据小学生与偶像身份定位的差异，写出了处理思路与以往不同的个人回（比如小春回、爱丽丝回），而且没有自以为“高明复杂”的“混乱人际关系刻画”，显得非常单纯、朴实，像理想中的孩子一般。

导演：冈本学　**系列构成：**村山沖
动画制作：CygamesPictures

名侦探柯南 贝克街的亡灵

名探偵コナン　ベイカー街の亡霊

也是万万没有想到，在今年的 4 月，电影市场实在是没活的时候，它就真做出了如同咬打火机一般的操作——重映《贝克街的亡灵》。如果要咬文嚼字的话，《贝克街的亡灵》在首映时并没有被国内引进，理论上这是国内院线第一次上，不应该被叫做重映。但我们还是不约而同的这么叫了，因为这是一部 21 年前的老片子，也因为我们都看过。

虽然以现在的眼光来看，《贝克街的亡灵》沉浸式游戏仓、人工智能等设定已不再新鲜，但这不影响它优秀的质量。两条分开再合并的故事线，一个天马行空但又完整的故事，一个不错的结尾反转，“福尔摩斯世界”的情怀，没有太多婆婆妈妈的恋爱，最终形成了一部优秀的推理冒险剧。

我顺着《柯南》剧场版的时间线向前回溯，《万圣节的新娘》毛病一堆：推理全靠小兰逆天记忆力，口香糖拆弹让人难绷，俄罗斯复仇团体一群傻子，甚至“柯学”动作戏都拉了胯。但它硬是凭借各方面都凑合的水平，成为了近期口碑最好的一作。这 20 年来，片子评分屡创新低，票房却一路走高，令人唏嘘。

今年下半年，新片《黑铁的鱼影》确定引进，本片日本地区评价不低，实际如何，唉，看过再说吧。

原作：青山刚昌
导演：儿玉兼嗣



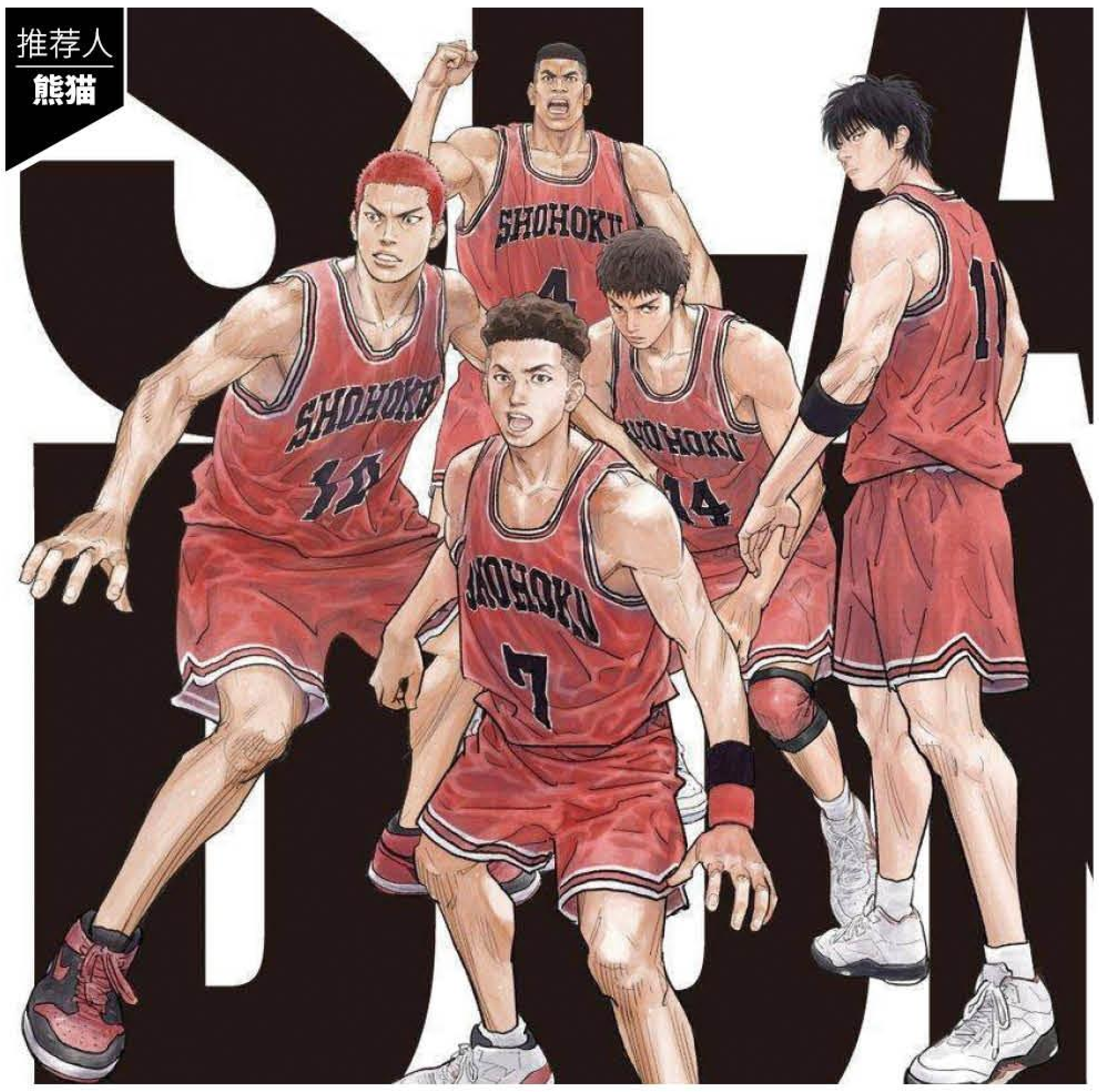


进击的巨人 最终季 完结篇（前篇）

進撃の巨人 The Final Season 完結編（前編）

《进击的巨人》可谓是近十年来，讨论度最高的漫画 / 动画作品之一，最初被改编动画时，用“霸权番”形容毫不为过。它最有魅力的地方在于其丰富、深刻的内涵，每个篇章通过不同的主题，展现出了各自独特的魅力。从最开始绝境下发起反击，为自由而战的人类；到后来对战争、政治立场、人类命运等方面的探讨，涉及的故事内容是多方位的。通过多年、多个篇章的努力，终于构建出了一个极为庞大的世界观，巨人与各国间的历史渊源错综复杂。最终季主要围绕着三个立场不同的派系冲突展开，没有绝对的对错，但无论如何都是绝对的悲剧。准备发动“地鸣”（消灭百分之 80 的人类）灭世的艾伦 · 耶格尔，童年时对自由的向往、对巨人的仇恨，以及此后经历的一切，构成了如今极为矛盾的内心，关于主角刻画的文戏部分是一大看点。此外，大场面的制作仍颇具看点，面对地鸣的芸芸众生，强烈的压迫感、生灵涂炭的绝望感铺面而来；以人类之躯“献出心脏”，抵抗潮水般巨人的战斗场面，作画流畅、配乐精妙、氛围渲染到位，热血与悲壮并存。目前最终季的完结篇已经播完了前篇（时长 1 小时），后篇将会为这部传奇般的作品画上句号。此前部分漫画结局的诸多设定引起了粉丝的不满，动画将会如何做出抉择，就要等今年秋天见分晓了。

监督：林佑一郎　**脚本：**濑古浩司
动画制作：MAPPA
声优：梶裕贵、石川由依、井上麻里奈、神谷浩史、朴璐美



灌篮高手
THE FIRST SLAM DUNK

作为一个从来不打篮球，也没看过《灌篮高手》动画的人（不过看过一点点漫画），一开始被朋友拉去看电影，我是拒绝的。不过在朋友的死缠烂打下还是松了口，为了能把电影看懂，还特意去补了一下动画的故事梗概。而在走出电影院之后，我却不得不承认，这部电影是成功感染到了我。

《灌篮高手》并不算是我的童年回忆，所以在讲述内容之前，我更想先讲讲电影的制作水平。整部电影在试听方面的表现非常优秀，尤其是篮球每一次落地的音效都非常的厚重有力，如同让人置身于赛场一样。画面上则是采用了三渲二的风格，初看之下可能会稍微有些不适应，但慢慢的就会发现这个选择是和球场上角色们的高速移动相得益彰的，即使角色移动速度再快，整体动作依旧非常清晰。说完制作的部分，让我们回到内容上。TV 动画版的《灌篮高手》止步于全国大赛之前，而这次上映的电影版则是补完了全国大赛最终之战的部分，湘北对战山王工高。如果你愿意，把这部电影当成一场精彩的篮球比赛来看也没什么问题，不过整部电影的节奏编排我个人感觉还是有点问题的，在整场紧张的比赛中，多次插入大段的角色回忆来缓解观众情绪，这样一紧一松的节奏让人有些不爽，不过好在结局还算是可以点燃观众情绪的。

总的来说，《灌篮高手》算是一部制作精良的电影，如果你热爱篮球比赛，同时也是这一 IP 的粉丝，应该是没有拒绝它的理由。

导演：井上雄彦　**动画制作：**东映

勇者赫鲁库
Helck

《勇者赫鲁库》原作漫画连载开始于 2014 年，并在 2017 年结束连载。故事设定在人类与魔物处于战争状态下的世界，由于魔王被勇者击杀，魔物只好展开比赛以选出新一任的魔王，而四天王之一的芭米里欧成为了这次比赛的负责人。然而在比赛中，作为人类勇者之一的赫鲁库却作为参赛者之一出现在了比赛当中。为了调查他参加比赛的目的，芭米里欧开始接近赫鲁库。

原作漫画的出色之处在于作者通过性格各异的角色与藏在主线剧情下的各种细节塑造了一个庞大的世界观。外表粗犷且时不时来点颜艺的男主角赫鲁库与体型娇小、外表可爱却无比严肃的女主角芭米里欧形成了鲜明的对比。同样形成鲜明对比的还有前半部分和后半部分的剧情——前中期偏喜剧的叙事风格在后半段急转直下，伏笔和反转让读者应接不暇。受到成本和篇幅的影响，今年 7 月播放的同名动画在节奏把握上略显逊色，但依旧值得推荐。

原作：七尾七希　**导演：**佐藤龙雄
动画制作：SATELIGHT





机动战士高达 水星的魔女
機動戦士ガンダム 水星の魔女

当一个 IP 经过的年月长到一定程度时，在后续的发展中就必然会受到各种各样的条件制约，高达也不外如是。为了摆脱这些条条框框，高达 TV 动画最新作《水星的魔女》则有意与过去的作品做出区别，力图以全新的姿态成为“年轻人第一部高达动画”。尽管有着部分情节逻辑不自洽的缺点，但“整活不断”的剧情依旧为本作博得了大量关注。

有意思的是，大胆的“创新”导致了本作在部分老观众中评价不高。但对于不熟悉高达、甚至没有看过高达的观众而言，这些争议或许是最不值一提的点。

毕竟此前都已经有擂台打拳的高达、拍八点档狗血偶像剧的高达，以及开着模型闯荡异世界的高达等奇奇怪怪的作品了。那么在 2023 年的今日，出现一个有系列 TV 动画史上第一个女性主角、校园大乱斗、逆后宫、未毕业学生开公司等要素，并在最后让两位女主角成功实现百合婚的高达，似乎也不是很奇怪吧？

导演：小林宽　**剧本统筹：**大河内一楼
动画制作：SUNRISE

超超超超超级喜欢你的 100 个女友
君のことが大大大大大好きな 100 人の彼女

在诸多青年向漫画题材中，“后宫”是一种非常常见且受欢迎的题材。然而这种题材虽然受欢迎，但由于作者本身能力问题，后宫题材的漫画中的“后宫”大多都只是一个噱头，故事风格也大多雷同。而从 2020 年开始连载的《超超超超超级喜欢你的 100 个女友》，算是近年来的一个例外。

这部由中村力斗担任原作，野泽ゆき子担任作画的漫画从标题就透露出了一种不同寻常的气息。故事讲述恋爱运惨淡的男主角爱城恋太郎由于神明的失误获得了 100 位“真命天女”，而一旦恋情失败，女方就会陷入不幸甚至死亡，于是他不得不踏上交 100 位女友的修罗之路。相比其他同类漫画，本作的特色在于连载至今登场的 25 位女友在人设上能做到毫不重复，而出色的剧本以及分镜安排也让每位角色都获得足够的出场频率且笑点繁多，从恶搞集英社热门作品到打破第四面墙应有尽有，爱情、友情与亲情的部分也不落入俗套。这本漫画将于今年 10 月推出同名动画，感兴趣的读者不妨关注一下。

作者：中村力斗 × 野泽ゆき子
连载杂志：周刊 Young Jump　**出版社：**集英社



雷霆 V 遗产
Voltes V: Legacy

1978 年，《超电磁机器人 雷霆 V》被引入菲律宾，作为第一部来自日本且大受欢迎的作品，其甚至成为了未来日本机器人动画陆续引入菲律宾的契机。即便是现在，这部动画在菲律宾也有着相当高的人气，以至于菲律宾最大的媒体公司 GMA 在 2020 年宣布正式取得东映授权，制作出了这部国民动画的真人翻拍版，也就是本作。

翻拍版在剧情方面完全忠实于原作，不过在世界观上却经历了大幅的“本地化”，除了波亚桑星人以及雷霆 V、巨鹰堡等名词被保留，诸如人名、背景等内容均以菲律宾本地文化为基础制作，剧中使用的语言也从日语变成了菲律宾语，令其成为国内观众的一大观看门槛。不过，在菲律宾国民瞩目之下诞生的本作，其质量也确实过硬，所有战斗场景均通过 3DCG 表现，在现代审美下重新设计的雷霆 V 魄力十足，完全还原的合体场景以及“天空剑 V 字斩”等经典招式的还原也是看点十足，即便语言不通，观众也能从中体会到那炽烈燃烧的钢之魂。

导演：Mark A. Reyes
脚本：Suzette Doctolero、Loi Nova、Libay Trinidad、Jake Somera
主演：Miguel Tanfelix、Radson Flores

推荐人 寰宇



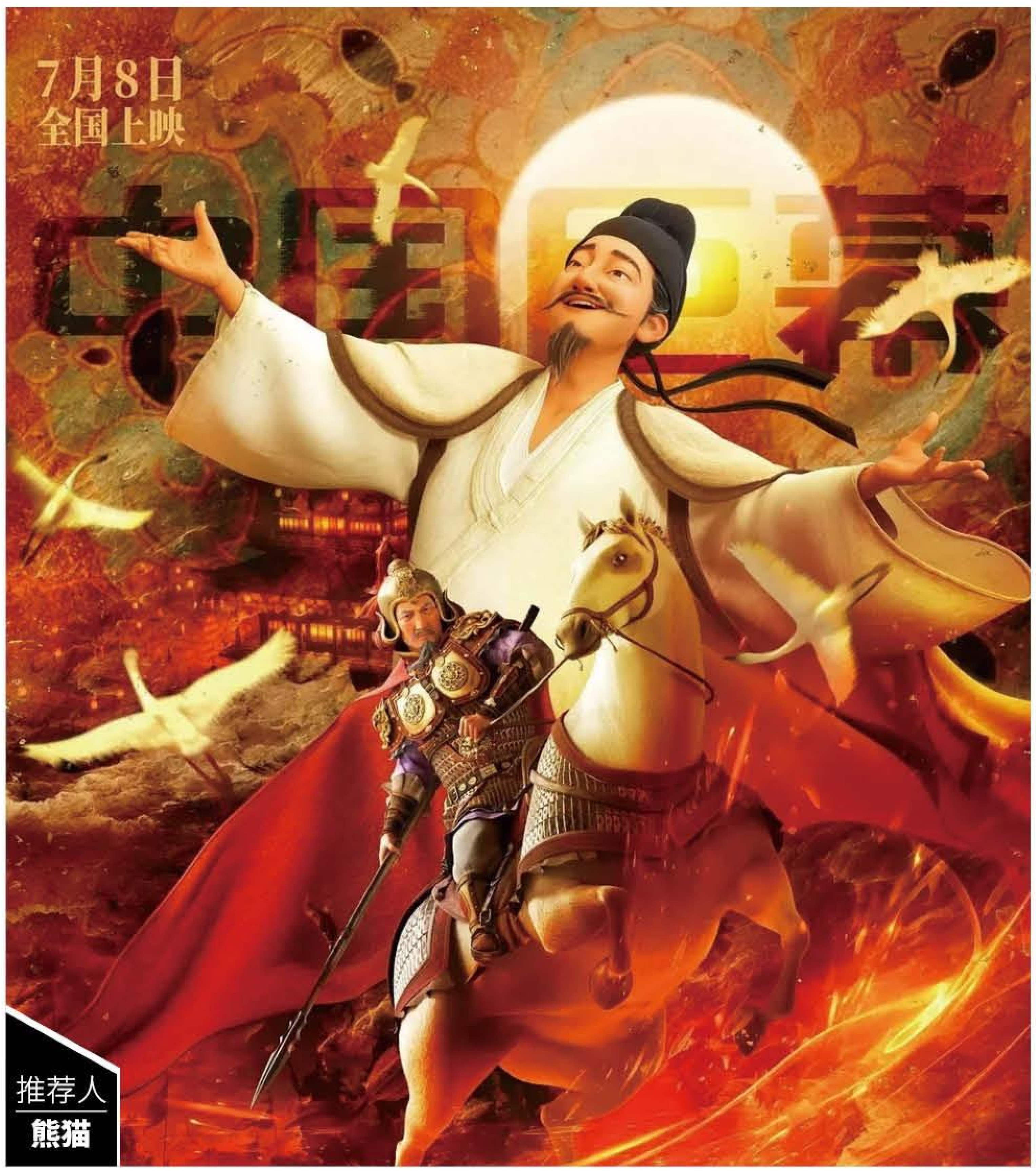


推荐人 寰宇

藤丸立香想不明白
藤丸立香はわからない

本作是改编自型月旗下知名移动端游戏《命运 冠位指定》的同名外传漫画的动画版、由曾经推出过《怪猎日记 千钧一发艾露村》等作品的 DLE 社制作。全片共有 33 集，除了特别篇外、均为长度 2 ～ 3 分钟的短篇动画。内容围绕着游戏内的主人公御主藤丸立香（同时也是玩家扮演的角色）与其他英灵的整蛊互动展开，相较于原作更加 Q 版的人物造型，以及互动中对英灵的性格设定的夸张表现，甚至打破第四面墙、对一些游戏机制的吐槽令短短的动画拥有着颇为密集的笑点。另外，每篇动画的结尾还会有一段“我是谁”的猜谜环节，作者的“整活”能力在这一部分完全体现出来，总是能超出观众预期的谜题，令猜谜也成为了每集动画的一大看点。不过，由于本动画是完全基于《命运 冠位指定》制作的衍生动画，如果没有亲自体验过游戏，了解其中的部分系统、机制，或许会难以了解动画中某些桥段的笑点＆槽点所在。

导演：槌田　**脚本：**槌田
动画制作：DLE



长安三万里

提到唐朝，就不得不提长安，不得不提李白，《长安三万里》以高适回忆的方式，向我们展示了他眼中的李白，并为玩家描绘出一副如梦似幻的盛唐画卷。至于为什么不直接以李白作为电影的主角，导演给出的解释是，李白是一个天才，我们很难与天才共情。这部电影上映后，口碑出现了一些两级分化的情况，有人对电影中李白的形象不满，认为这不是真正的李白，并且电影对于高适李白二人关系并不基于史实，基本都是杜撰。但也有人认为电影是以史为骨，进行艺术再创作，为观众呈现出一个和印象当中不太一样的李白，和盛唐气象。

而我认为这部电影至少是值得一看的，至少它在制作水准上是绝对过关的。下面简单挑出两点，聊聊自己的看法。第一点是关于高适，首先我并不是很喜欢高适这个人，《旧唐书》说高适是“有唐以来，诗人之达者”，他能做到“达”，多少是有点手段的，说不定历史上李白与他绝交也和这些有关。《长安三万里》中的高适则是个“学得文武艺，卖与帝王家”的有志青年，关于后来李白入狱高适拒绝帮忙也做了一些正当化的解释，在高适这里，我和电影的看法差异就比较大。第二点是关于电影对于《将进酒》的演绎，似真似似幻颇为震撼，也非常符合我想象中李白劝别人喝酒时的样子，在这个桥段中，电影就又和我的想法站在了同一边。

导演：谢君伟、邹靖　　**动画制作：**追光动画

超级马力欧兄弟大电影
The Super Mario Bros. Movie

或许你一直听到《超级马力欧兄弟》这个名字，却因为游戏主机载体的门槛从未深入了解过马力欧和那个蘑菇王国；或许你已经玩过众多《超级马力欧》IP 游戏，想要从新的媒介中找到一些不一样的快乐。听我的，赶紧去看看这部《超级马力欧兄弟大电影》吧。

作为一部大 IP 的改编电影，《超级马力欧兄弟》并没有像最近的《芭比》那样去颠覆 IP 的内核，而是一部认真的改编电影——力求还原原作的前提下，平稳地展现内容，这让它的内容能够应付各种观众的需求。这部电影没有沉重的理解力包袱，对于新观众来说，电影有一条完整的故事线，你能看到马力欧的出身、面对的问题，以及最终如何解决问题的全部过程，里边没有藏着掖着，必须要玩过某部游戏才能理解的剧情内容。而对于“《马力欧》老炮”来说，这部电影又是一座“电影院中的游乐园”，在砖块间闪展腾挪跑酷、用无敌星爆锤酷霸王、在彩虹之路架上卡丁车狂飙，《马力欧》作品多年的积累与玩家熟悉的场景都在这里一一复现，相信里面总会有让你起鸡皮疙瘩的画面。

导演：亚伦 · 霍瓦斯 / 亚伦 · 霍瓦斯
动画制作：环球影业　　**原作：**任天堂





流浪地球 2

只从《流浪地球》的表现来看，大家对于续作的期许只是一部能够保持水平甚至有所超越的中式科幻新作。但最终我们等来的是一次国内科幻电影工业革命级别的视觉盛宴，它不但超越了期待，更是超越了我们对于国产科幻片的想象，刷新了大家对于同类作品的认识，乃至于带来了全新的国产电影品质标准。《流浪地球 2》不是完美的，但仍然是一部里程碑式的重要作品，在作品里我们可以看到普世的却又是中式的救世思维，还有个人为种族存续而作出的伟大牺牲，以及对于人类和其创造出的数字生命之间复杂关系的哲学思考。错过这样的作品，就像是缺席了一个能够见证历史的时刻。

导演：郭帆　　**监制：**刘慈欣
主演：吴京、刘德华、李雪健





满江红

这是一份不是推荐的“推荐”，这部影片并不特别差劲，但它能够被放在这里的唯一原因是它和《流浪地球 2》是同一个档期的影片，而且还是唯一能够和后者“平分秋色”，甚至一同进入国内电影票房成绩前列的作品。

据传两部作品投资成本差不多，但和《流浪地球 2》肉眼可见的视觉产出比起来，《满江红》的成本体现可能只存在于参演明星的整体知名度和粉丝消费力上，它有着一眼看上去的确颇有吸引力，但总体构成具备争议，甚至是重点偏斜的演员阵容，以及一个结构上来说非常经济实惠的故事，立意上有一些亮点，但逻辑上的问题更显眼。

总体来说，它更适合和《流浪地球 2》前后比对着观看，以进一步加深我们对中国电影制作思维更迭变化方面的认识。

导演：张艺谋　　**编剧：**张艺谋
主演：沈腾、易烊千玺、雷佳音



闪电侠
The Flash

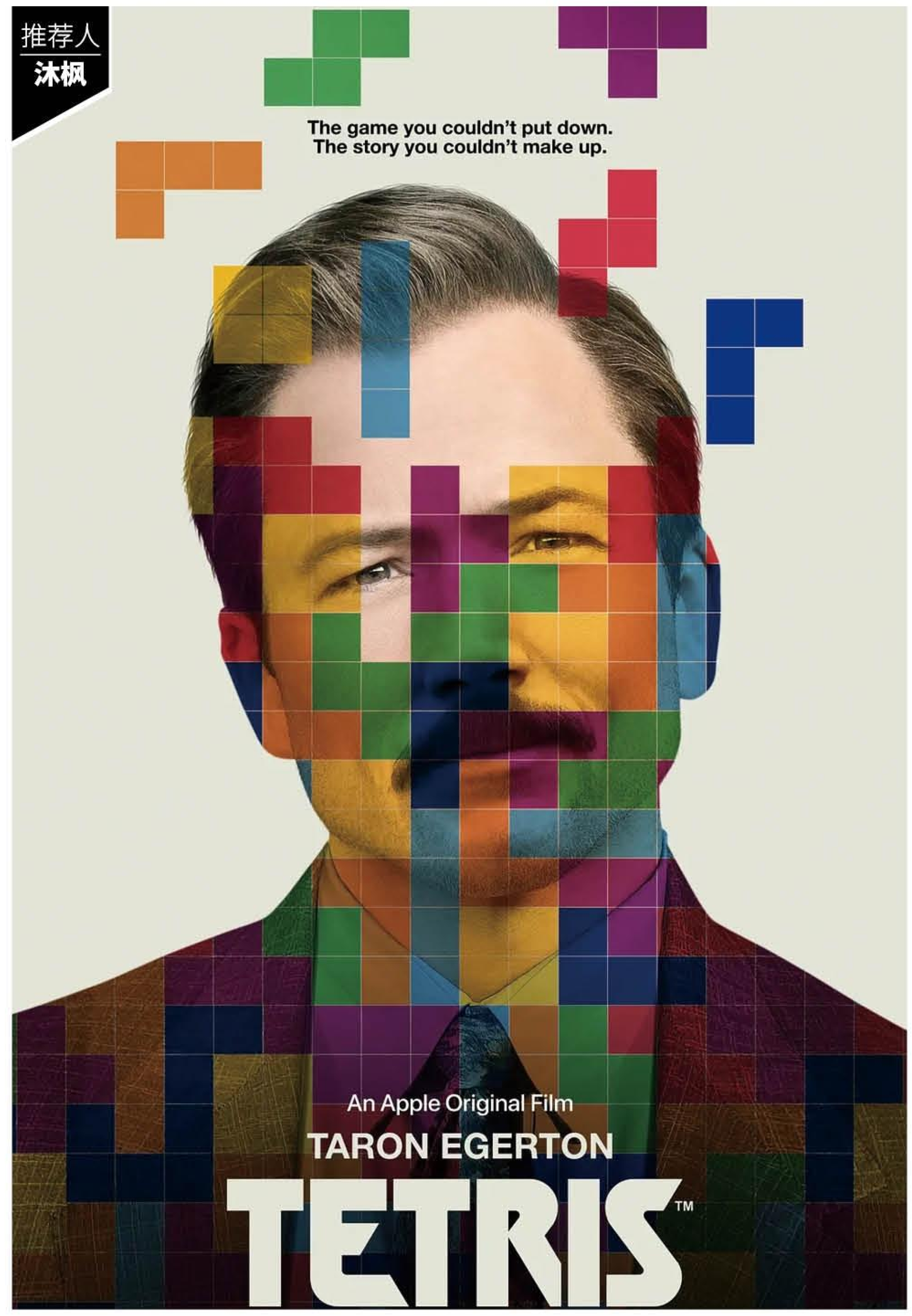
今年国内引进的《闪电侠》电影，可以说是给了我很大的惊喜。最初只是冲着评分去的，看完之后感觉非常值。

首先，个人非常喜欢《超人：钢铁之躯》的打斗场面，感觉它是最能体现超人特色的电影。漫威系列好看归好看，武戏差了几个数量级。而在《闪电侠》中超人变成了妹子，但举手投足依然是当年天崩地裂的感觉，看得我在电影院里大呼过瘾。

而片中的不少彩蛋更是令人满意。尤其是结尾出现平行宇宙时，连克里斯托弗·里夫版的初代电影《超人》都出现了。小时候我曾和父母一起在电影院里看过这一版，当时就被他在空中自由自在飞行的画面所震撼到了。更夸张的是，后面连夭折的尼古拉斯·凯奇版超人也登场了，真的可以说是诚意满满了。

虽然《闪电侠》在全球的票房都很一般，但片子的素质绝对 OK。没看过的小伙伴不妨等流媒体上线后补一补。

导演：安德斯·穆斯切蒂　**制片人：**芭芭拉·穆斯什蒂
主演：埃兹拉·米勒、迈克尔·基顿、萨莎·卡莱



俄罗斯方块
Tetris

“俄罗斯方块大战”是一段真实发生，却仍让人对其中的戏剧性忍不住拍案叫绝的历史事件。作为一部改编电影，这里我并不想再吹一遍这个故事有多绝，而是想换一个角度去推荐这部电影。事实上，我认为这部片子最大的看点还是在于“环境”二字。一些游戏历史知识的玩家都知道，FC时代任天堂对游戏行业的统治地位，但碍于年龄、身份的问题，只有极少数人真的亲历过这段历史。而这部电影给出了一个这样的视角——你会看到步入经济泡沫时代的日本把他们的产品倾销全球；任天堂横扫美国市场；不怒自威的山内老头一句话就能决定某些小的游戏企业的生死……在大量的考证、精心的布景、相似度优先的选角策略下，这一段历史就这样以画面的形式被呈现在你眼前。编剧当然杜撰了很多东西，但它真的成功还原出了一个 20 世纪 80 年代末的游戏行业与当时的世界。即使刨去故事，这部作品依旧是热爱游戏的人窥见那个时代的一个很棒的窗口。

导演：乔·拜尔德　**编剧：**诺亚·平克

龙与地下城 侠盗荣耀

Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves



在踏入电影院之前，我对这部电影都是抱着半信半疑的态度——固然我是因为社交媒体上一连串的好评才决定宝贵的周末观影名额留给它，但是像我这样对于《DND》的了解也就停留在“知道这是个什么概念”的程度，但从未正经接触过相关规则、游戏作品以及跑团活动的人来说，这部电影真的会有趣吗？

当然，之后观影的两个小时体验给了这个问题一个肯定答案——即使不懂《DND》，《龙与地下城 侠盗荣耀》也同样是一部有趣的电影。流畅不拖沓的爆米花剧情、演员们水平在线的演技、合格的画面特效、许多幽默风趣的小细节等等。死忠《DND》粉丝们可以在看到电影里的夺心魔和宝箱怪时会心一笑，普通观众们也一样会被可爱德鲁伊妹妹的酷炫变身抓住眼球。一部浅显易懂，老少咸宜，适合所有人的奇幻电影——想必这就是对《龙与地下城 侠盗荣耀》的最佳赞誉。

导演：约翰·弗朗西斯·戴利乔纳森·M·戈尔茨坦
出品：派拉蒙影业公司

碟中谍 7：致命清算（上）

Mission: Impossible – Dead Reckoning Part One



《碟中谍 7》，一部教科书级别的爆米花电影。

各位可曾想过，一部爆米花电影到底需要些什么？对我而言，那就是高质量特效、一定数量的帅哥美女，以及只要让我知道主角在锤谁、差不多就行了的剧情。《碟中谍 7》则完美符合个人的要求，是我在至今为止的 2023 年看过最爽快的电影。在此之上，你还能在这个片中看到如下场景：罗马的大街小巷中的狂野飙车、在威尼斯的水上派对的捉对厮杀，以及围绕一辆飞驰于奥地利山间的东方快车所上演的一幕又一幕惊心动跳的大场面。若是喜欢看特效电影的话，相信年纪已 60 出头但依旧帅气的“阿汤哥”不会让你失望。

如片名中所写的那样，《碟中谍 7》分上下两部，下篇预计于 2024 年 6 月在美国上映，不出意外届时国内院线应该也会跟进。

导演：克里斯托夫·迈考利
主演：汤姆·克鲁斯



银河护卫队 3
Guardians of the Galaxy Vol.3

自从《复仇者联盟 4》之后，漫威电影真的是日薄西山。甚至不需要做出什么评论，只要把名字列出来就已经如雷贯耳：《蜘蛛侠》《尚气》《永恒族》《奇异博士 2》《雷神 4》《黑豹 2》。无一不是口碑炸裂（负面意义）之作。新的几个人物例如女雷神、女黑豹甚至包括赫兰德的蜘蛛侠等角色实在立不起来。在此青黄不接之际，一个拯救过宇宙的男人又站了出来。

《银河护卫队 3》的整体故事只能说算是平常，在二代扒干净星爵的身世之后，这一代就讲述火箭的背景故事。在一个标准的好莱坞三段式结构的剧情里，火箭受伤、营救火箭、击败反派。护卫队的人数越来越多，但故事讲述仍然丝毫不乱。虽然也有几个小槽点，比如术士亚当在妈死后几乎完全忘了这事，最后火箭和反派的决战简单快速到不像一场决战等等。瑕不掩瑜，在整体舒适且不无聊的观影体验前，这些也都不算什么毛病了。

虽然《复联》的反派就是从这里走来的，但我始终觉得《银河护卫队》的调性和其他漫威电影不太一样，以至于星爵这帮人在《复联 3》的其他英雄前显得格格不入。而如今他们却成了漫威的最后的台柱子，只能感慨时代变了。

导演：詹姆斯 · 古恩
主演：克里斯 · 帕拉特、佐伊 · 索尔达娜等

最后生还者
The Last of US

说起游戏改编真人影视，玩家们大多的第一反应是“烂”，有的不尊重原作、放飞自我，乱改剧情、设定，即不讨好粉丝也没能吸引大众，当然也有很多就只是单纯的不好看。今年年初于 HBO 上映《最后生还者》剧集，可谓是让玩家和观众都眼前一亮，忠实原作、合理改编、补完剧情这些玩家喜闻乐见的特点被发扬光大。而单从影视角度而言，扣人心弦的剧情、恰到好处的节奏把控、精美的镜头、精湛的演技等等，更是让它成功“出圈”成为了大热剧集，甚至在海外引发了购买“热门电视剧同名游戏”的热潮。对于原作中玩家耳熟能详的场景、脍炙人口的剧情桥段，迎来了教科书级别的复刻，与真人剧的运镜、节奏等要素完美契合，在保证观感、合理性与流畅性的前提下，还原了原作中的戏剧张力。另外最值得称赞的是对于剧情、设定的补充，讲述故事的视角更为丰富。整体故事发展仍然不变，只是对部分设定进行调整、对一些桥段进行补充，起到承上启下的作用。例如开篇对莎拉的故事进行了大量扩充，性格刻画更加立体，与乔尔的互动细致且生活化。并且通过她的视角记录变异当天经历的事、见到的人，以暴风雨来临前的宁静作铺垫，使得后续悲剧的发生更加具有冲击力。

导演：尼尔 · 德拉克曼、克雷格 · 麦辛等
编剧：尼尔 · 德拉克曼、克雷格 · 麦辛



狂飙



2023“开年第一剧”的名号非《狂飙》莫属。该剧不但横扫春节期间的各平台热搜，也让张译、张颂文等主演的优秀演技成为了公众热门话题。尤其是饰演大反派“高启强”的张颂文，凭借其极具感染力的表演，为更多人所熟知和喜爱。

作为一部反黑刑侦剧，《狂飙》最具特色之处便是将视角着重聚焦在了反派的故事上。刻画了高启强是如何从一名“老实鱼贩”，一步一步走上违法犯罪的不归路。这种叙事角度不但颇具新意，也很有警示作用。他与正派角色“安欣”长达数年的对决，较为露骨地为观众展现了黑恶势力“大伞保护小伞”的复杂关系，和面对数次重走正道的机会，却依然选择拥抱贪欲的可悲抉择。

导演：徐纪周　　**编剧：**朱俊懿、徐纪周
主演：张译、张颂文、李一桐





漫长的季节

如果你是一名热衷于欣赏演员的优秀表演，同时对剧本也有着较高要求的观众，那么这部悬疑群像剧《漫长的季节》一定是你的菜。

本剧由《隐秘的角落》辛爽执导，范伟、秦昊、陈明昊三大“老戏骨”主演，“全明星”阵容近乎完美地演绎了一段错综复杂、跌宕起伏的精彩故事。故事跨度长达20年，一起神秘的碎尸案，将一众不同职业、不同阶层的人的命运串在了一起。亲情、爱情、友情等等生活中的基础情感，在漫长的时间中经历考验、得到历练，后劲十足。

此外，本剧对于视听语言的设计非常出彩，而且使用技法相当纯熟，不着痕迹，整体观感非常流畅，不知不觉就会让我们沉浸其中。

导演：辛爽　　**编剧：**于小千、潘依然、陈骥
主演：范伟、秦昊、陈明昊

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

游戏人

2023.8
Vol. 81
UCG



游戏人物
可能是韩式“色色”最有名的插画师——金亨泰

斑斓之书
《三伏》天，宜细味，品游戏

映画馆
流转于虚构与现实——日本《霸王别姬》30周年纪念上映观影纪行

ISBN 978-7-88553-555-1
游戏人解析81 光盘定价：58元
本品随盘附赠